

playtime!

A2 poszter:
FINAL FANTASY
TWISTED METAL BLACK

teszt:
ONIMUSHA
WARLORDS

Resident Evil Japánba utazik

teszt:
TECHNOMAGE

Diabloba oltott kalandjáték

FINAL
FANTASY
a harc szelleme



DRACULA 2: THE LAST SANCTUARY (PS) · STUPID INVADERS (DC) ·
FINAL FANTASY CHRONICLES (PS) · RED FACTION (PS 2) · ESCAPE
FROM MONKEY ISLAND (PS2) · SHADOW OF MEMORIES (PS2) ·
TWISTED METAL BLACK (PS2) · OUTTRIGGER (DC) · NBA STREET (PS2)

2001. szeptember Ára: 996 Ft



Super Sonix

konzol kis- és nagykereskedés

1088 Bp. Rákóczi út 27/a

Tel: 483-0010



**Nyári akció!
Sony PS2
árzuhanás!**

Hívj!

PS 2 kiegészítők akciós áron!



**Skillz
Extreme
pad PS2**

4.990.-



**BMB
eredeti
memocard**

9.900.-



**DVD
Region X
+ backup**

Hívj!

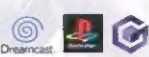


**Dualshock
eredeti
Sony pad**

8.490.-



**...és még sok minden más
rendkívül kedvező áron!**



**Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!**

Nintendo játékok!

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1db Gameboy Colort (pikachu edition), és 10db Super Mario Bros stílusú (Mini Classic Games) kulcstartós játékot sorsolunk ki.

Ki a két legerősebb POKÉMON a játékban?



A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a VOGEL PUBLISHING 1139. Bp. Hajdú u. 42 - 44. címre várjuk (E-mailben vagy levélben érkező megfejtéseket sajnos nem tudunk elfogadni).
Beküldési határidő: 2001. augusztus 5.
(egy játéktól csak egy megfejtést fogadunk el)

Találkozunk a Dreamland szaküzletben!

Dream Land

Észlelt árainkból:

PSX1 lemez: 990,- Ft

PSX 7502: 32 900,- Ft

Playstation2 alappép: 106 990,- Ft

Playstation2 lemez: 7 990-14 990,- Ft-ig

Dreamcast + joystick + rezgő: 45 990,- Ft

5 db Dreamcast program vásárlása esetén az ár 2 990,- Ft/db

A nyko kizárólagos
magyarországi
forgalmazója



Találkozunk a

BNV

-n is
szeptember 17-23. között,
ahol további akciós
árakat kínálunk Önnek!
D pavilon 301/F stand

Próbálja ki a legújabb
PSX2 játékokat

Bemutatjuk a
Nyko termékeket

**AKCIÓ!
KIEGÉSZÍTŐK
990,- Ft-ért!**



* Amíg a készlet tart.

1067 Budapest, Hunyadi tér 12. Tel.: 479-0812 Fax: 479-0813
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig 10:00-17:00 h-ig/szombaton: zárva

SZIASZTOK!



Múlt havi játékaink nyertesei:

Alone In The Dark játék:

A helyes megfejtés: A játék főszereplőinek neve Carnby és Aline
Alone in the Dark PS játékot nyert:
Németh Melinda, Dunaújváros

Metal Gear Solid játék:

A helyes megfejtés: A játék főszereplőinek neve Solid Snake, a tervezője pedig Hideo Kojima
MGS2 videokazettát nyert:
Dévai András, Budapest

Warriors of M&M játék:

A helyes megfejtés: A játék kiadója a 3DO
Warriors of MM PS2-játékot nyert:
Barna Gábor, Lajosmizse

Nintendo játék:

A helyes megfejtés: Ash ellenfele a tv-sorozatban Gary.
(Viszont sikerült nagyon ügyesen feltennünk a kérdést, így a kétértelmősége miatt elfogadtuk azokat a megfejtéseket is, ahol a Rakéta Csapatot jelölték meg.)
Mini Classic Games kulcstartós játékot nyert:
Ecker Viktória, Budapest
Kovács Balázs, Nemesvámos
Csala Petra, Mezőtúr
Csender Dezső, Budapest
Kiss Brigitta, Gyöngyös
Hegedűs Bálint, Mezőberény
Winkler Tamás, Dunavarsány
Nagy Zoltán, Kecskemét
Gunycz Mariann, Nyíregyháza
Egerszegi Atilla, Budapest

Gameboy Colort (Pikachu Edition) nyert:
Horváth Csaba, Sopron

A nyereményeket postázzuk, gratula és játsszatok most is!

Na, még mondják azt, hogy a világ nincs egyensúlyban! Igaz ugyan, hogy dolgoznunk kell ebben a dögmelegben - viszont cserébe bőven van mivel, ami - figyelembe véve a nyáron szokásos uborkaszegont - igencsak nagy meglepetés! Az évszakhoz illően nagyon meleg volt az e havi termés, és szerencsére nem panaszkodhatnak sem a Dreamcastosok, sem a PlayStationösök. Nagyon üt a Stupid Invaders és a Technomage is, bár szerintünk augusztus legnagyobb slágerei nem ők lesznek, hanem egy film, bizonyos Final Fantasy. (Lehet, hogy nemsokára találtok róla pár kósza sort is.) Mivel múltkor a Tomb Raider kapcsán is komáltatok ilyen jellegű ötleteinket, úgy gondoltuk, hogy most is el kellene ugrani moziba. Megint van 100 jegyünk (50 páros). Az időpont és a hely:

**2001. augusztus 24. 18 óra
Budapest, Duna Plaza Hollywood multiplex**

Ha van kedved eljönni, akkor **hívd fel augusztus 21-én délelőtt 11-12 óra között a 350-8179-es telefonszámot**. Ha az első 50 telefonáló között vagy, akkor 14-15 óra között már jöhetsz is a páros jegyedért, amiért cserébe mindössze ezt az újságot kell felmutatnod. Jöhet a refrén:

Kösz, hogy megvettél bennünket most is.

PlayTime!-team

**Onimusha
Warlords**

14. oldal



**Escape from
Monkey
Island**

54. oldal



**Techno-
mage**

34. oldal



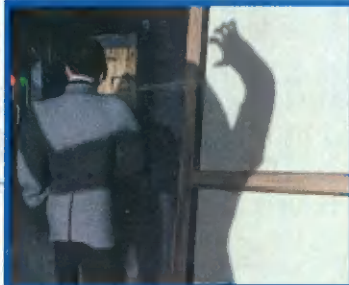
**Shadow of
Memories**

56. oldal



Dracula 2

40. oldal



Outrigger

60. oldal

**Stupid
Invaders**

42. oldal



NBA Street

62. oldal



**Red
Faction**

46. oldal



**Twisted
Metal Black**

71. oldal



playtime!

NEWS

Hírek	6
Toplista	12

PREPLAY

Final Fantasy film	14
Devil May Cry (PS2)	18
Silent Hill 2 (PS2)	20
Morrowind (XBOX).....	22
Rogue Squadron (Gamecube).....	24

PLAYTEST

Onimusha Warlords (PS2)	28
Technomage (PS)	34
Dracula 2: The Last Sanctuary (PSX).....	40
Stupid Invaders (Dreamcast).....	42
Red Faction (PS2).....	46

Final Fantasy Chronicles (PS)	50
Escape From Monkey Island (PS2)	54
Shadow Of Memories (PS2)	56
Spec Ops: Covert Assault (PS)	58
Outrigger (Dreamcast)	60
NBA Street (PS2)	62
Tigger's Honey Hunt (N64).....	64
Atari Anniversary Edition (Dreamcast).....	66
ATV Offroad Fury (PS2).....	68
NASCAR Heat (PS2).....	70
Crazy Taxi (PS2)	71

PLAYTIPP

Twisted Metal Black (PS2)	72
Warriors Of Might & Magic (PS2)	74
Shadow Of Memories (PS2)	78
Stupid Invaders (Dreamcast).....	84
Dracula 2: The Last Sanctuary (PS).....	92
Utánunk a cheatözön.....	100



PLAYNEWS

09

Airblade

A Criterion Studios előző játéka a hatalmas sikertelenséget "elért" Trickstyle volt Dreamcastra; egy légdeszkás játék, ami ugyan egész jól nézett ki, ám lassú volt, és unalmas. A Criterion azóta áttért egy másik kiadóhoz (az Acclaimtól a némileg tőkeerősebb Sonyhoz), és a platformváltást után nekiálltak egy új játék fabrikálásának. A cég kézzel-lábbal-nádihegedűvel tagadja, hogy az Airblade-nek bármiféle köze lenne a Trickstyle-hoz, ám minket nem győztek meg teljesen: mit ad Isten, itt is légdeszkákon kell repesztenünk! Ám míg a rossznevű elődben a versenyzésen volt a hangsúly, a trükköket akár mellőzni is lehetett, az Airblade már Tony Hawknak jelenthethet konkurrenciát, hiszen a játék középpontjában a trükközés van. A grafika csodálatos, és az ígéretek szerint megfelelően gyors is lesz (erre szükség is van, az E3-on kiállított változat ugyanis borzalmasan szaggatott) és a sztori is sok lehetőséget kínál. A történet szerint egy vállalat ellen kell küzdenünk, természetesen légdeszkánkkal: néha limuzinokon kell végigcsúsznunk, máskor körözési plakátokat kell leszaggatnunk a falról, sőt néha öltönykéeket kell lecsapni. Sajnos rossz hír marad a végére: csak hét pálya lesz a végleges változatban, és nem lesz lehetőségünk internetes játéokra.



PS2



Kiadó:	Sony
Fejlesztő:	Criterion Studios
Típus:	Akció-extrém sport
Megjelenés:	2001. 6sz (PAL)

Chase

Kiadó:	?
Fejlesztő:	I-Imagine
Típus:	Autós akció
Megjelenés:	2002. eleje (NTSC)



Xbox



Az Xbox Incubator-program (ez egy lehetőség, ami elérhetővé teszi újonnan alakult, tehetséges, ám tapasztalatok és kiadó nélkül lévő fejlesztőcsapatok számára, hogy olcsón kezdjék meg első játékuk fejlesztését Xboxra - ingyen kapnak meg programokat, és olcsón fejlesztőkészleteket) első terméke a dél afrikai I-Imagine által készített Chase lesz. A program igen nagy hasonlóságot mutat a Reflection-féle Stuntmannal (ha nem is ötletnyúlásról van szó, hiszen a Chase-t előbb jelentették be, mint azt): itt is egy kaszkadőr bőrébe kell belebújnunk, itt is rengeteg autót próbálhatunk ki, de itt lehetőségünk lesz lövöldözésre is (egy maffias filmben is részt kell vennünk, természetesen itt előkerülnek a Thompson géppityuk). Természetesen a lényeg itt is a nagyvárosi kergetőzésen lesz, de egy ízben feldúlhatunk egy strandot is, és más ingyencségeket is ígérnek a fejlesztők. Az autók skálája is igen széles, vágthatunk pizzaskocsival, kamionnal, buggival, sportkocsival és amerikai benzinfalókkal is. A grafika még meglehetősen kezdetleges állapotban van, de néhány szép effektust már most is láthatunk: a vizes aszfalt és a robbanó kocsik gyönyörűen néznek ki. Kíváncsian várjuk, hogy a lelkes fiatalok mire mennek a tapasztalt játékkészítők által alkotott Stuntman ellen.

2001

Kiadó:	Square EA
Fejlesztő:	SquareSoft
Típus:	(Online) RPG
Megjelenés:	FFX: 2002. március (NTSC) 2002. március (Japán, PS2)



valami teljesen újat alkottak, egyik korábbi részre sem hasonlít a stílus, a lények pedig teljesen különböznek az eddig látottaktól. Másban is újítottak, ez lesz az első epizód, amelyik több konzolon is megjelenik (mármint rövid időn belül), ugyanis a FFXI a PS2-es és a PC-s megjelenés után megjelenik majd Xboxra is - elvileg a GameCube is szóba került, de Yamauchi úr ismét kikelt magából a Square ellen, úgyhogy ebből megint nem lesz semmi. A verziók közti különbségekről a cég még nem hajlandó beszélni, de az már biztos, hogy egy fordítóprogramot is beépítenek, és a móka kedvéért a FFXI mellé csomagolják a Tetramastert is, ami a FFX-ben szereplő kártyajáték kibővített verziója, lapok százaival, cserélgetéssel, sőt, aukciókkal. Már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy mikor lesz kapható Európában, és mennyi lesz egyhavi használat ára...

Final Fantasy-hírek

Jó szokásunkhoz híven ezen számunkban sem hanyagoljuk a SquareSoftot, elsőként néhány száraz adat: a Final Fantasy-film gyenge amerikai bevételeit követően örülhettek a cég fejesei, amikor kézhez kapták a sorozat tizedik részének eladási adatait - a FFX-ből ugyanis egy nap alatt másfél milliót adtak Japánban, majd újabb félmilliót a következő három nap alatt (igen impresszív, főleg, ha azt nézzük, hogy a GT3 még nem érte el a 1 400 000-es eladott példányszámot). Minden esély megvan rá, hogy ez lesz a sorozat legsikeresebb része, és hogy túl fogja lépni a tízmilliós álomhatárt. A cég meglejtette az első képeket a csak és kizárólag az interneten játszható FFXI-ből, ezeket láthatod a környéken. Látszik, hogy



PS2/Xbox



FIFA 2002



PS2/PSX/GC



Kiadó:	Electronic Arts
Fejlesztő:	EA Sports
Típus:	Electronic Arts
Megjelenés:	2001. vége (PAL)

Itt van az ősz, itt van újra - s itt a FIFA újjá gyúrva. Minden idők legjobb fociprogramja (a tévéfocit leszámítva) szokás szerint visszatér. Remélem bemutatni nem nagyon kell a programot, nézzük inkább, mivel kecsegtetnek a fejlesztők. Ugyebár jövőre lesz a vb, ebből kifolyólag a jelen pillanatban is folyó világbajnoki selejtezőket is lejátszhatjuk (erős a gyanúnk, hogy kicsiny válogatottunk csak ilyen virtuális formában fog kijutni, Kozi menedzselésével). Arról nem szól a fáma, hogy a selejtezők után a döntőben is részt vehetünk-e - mindenesetre reménykedjünk, mert az előző vb előtti programban megvolt rá a lehetőségünk (bár a fejünket tesszük rá, hogy lesz World Cup 2002 is). A játékmódok egyébként a szokásosak maradnak, kiegészülve az előzővel. 16 liga mintegy 500 klubcsapatát irányíthatjuk majd, megfejtelve 150 válogatottal. Akinek ez nem elég, az felkötheti magát a kapufára, de előtte kreálhat saját dream-teamet is. Az ígéretek szerint teljesen újrajrják a passzrendszert, és így akár 50-60 méteres indításokat is alkalmazhatunk. Újfajta szerelések is lesznek, új bírói intelligenciával - kíváncsiak vagyunk a lapok alkalmazására, mert a régi részek egyik legnagyobb hibája volt, hogy nem volt elég következetes a bíró. Átkonfigurálható lesz a kontroller is (végre), bár nyilván már mindenki megszokta a régi kiosztást... Újra lesznek rejtett módok is, amit bizonyos versenykiírások megnyerésével nyithatunk meg (érdekes módon ez hiányzott a 2001-ből). "Természetesen" a játékosok minden eddiginél élethűbbek és részletesebbek lesznek, sőt még az uncsi kommentárokon is csiszolnak valamit. Szerencsére PS2 mellett kijön PSX-re és GameCubera is.

Saiyuki: Journey West



Amikor már azt hinnék, hogy a jó öreg PSX-nek befellegzett, akkor mindig akad egy cég, ami valami olyat tesz le az asztalra, amit nem lehet figyelmen kívül hagyni, ami újabb hónapokkal tolja ki a konzol élettartamát. Előbb jött az Alone in the Dark 4, most érkezett a Technomage, most pedig a Koei bejelentette, hogy nemso-kára végeznek a Japánban már 1999-ben megjelent Saiyuki angol fordításával. A program leginkább a Final Fantasy Tacticsra hasonlít: jelentős RPG-elemekkel megáldott stratégiáról van szó, ezúttal forgatható, 3D-s kivitelben. A játék főhőse egy Sanzo nevű szerzetes, akinek utazását követhetjük végig - Kínától Indiáig (Japánban a nyugati utazás kissé más jelent, mint itt...). Utközben természetesen csatlakoznak majd hozzánk mindenféle gyanús elemek is, többek között egy Son Goku nevű arc, akinek neve többek számára ismerősen csenghet (nem véletlen, mind a Saiyuki, mind a Dragonball eredetileg a Hsi Yu Chi néven futó regényfolyamon alapul). A harcrendszer nem nyújt sok újdonságot: itt is van minden lénynek szférája, mindenki át tud változni valamilyen állattá, és Sanzo különféle isteni hatalommal bíró lényeket idézhet. Bár semmi egetrengető nincs benne, bizonyára megszépíti majd a PSX végnapjait.



PSX

Kiadó:	Koei
Fejlesztő:	Koei
Típus:	Stratégia-RPG
Megjelenés:	2001. augusztus (NTSC)

Kiadó:	Conspiracy Games
Fejlesztő:	Starbreeze Studios
Típus:	Akción
Megjelenés:	2002. március (PAL)

Enclave



Az Enclave az egyik legszebb Xbox-játék, és ez igen nagy szó olyan nagygúyk mellett, mint a Halo, az Unreal Championship vagy a Project Ego - különösen a textúrák lettek szépek és részletesen kidolgozottak. A külső nézetes akciójáték meglehetősen erős sztorielemezzel rendelkezik. Egy olyan világban játszódik, ahol több ezer év óta először találkoznak a gonosz és a jó isten hívei egymással - és e dologból persze háború lesz. Mi bármelyik oldalról részt vehetünk az ütközetekben, és több kasztot is kipróbálhatunk: jó oldalon olyan lehetőségeink lesznek, mint a varázsló, a lovag vagy a törpe, míg a másik fél színeiben alakíthatunk ogrét, boszorkánymestert vagy farkas-lovast (összesen 20 ilyen típus lesz). Természetesen mindegyik karakter más és más képességekkel rendelkezik, bölcsen kell tehát választanunk. A rengeteg egyjátékos küldetés mellett lehetőségünk lesz harcolni embertársainkkal is - akár osztott képernyőn, négyen, akár helyi hálózaton nyolcan, vagy az interneten keresztül maximum húszan. Normál deathmatch mellett lesz CTF és egy speciális mód is, utóbbiban a jók küzdenek a gonoszok ellen különféle küldetéseket teljesítve.



Xbox



GoDai: Elemental Force



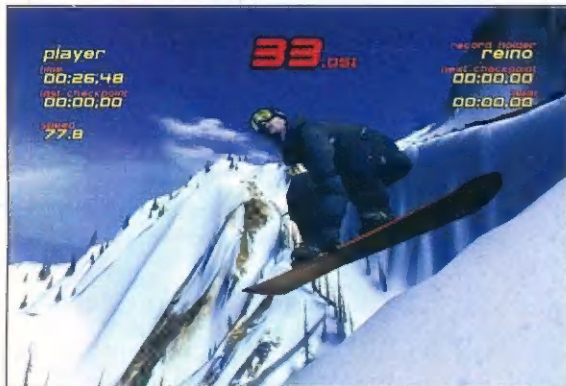
PS2

A hónap egyik legnagyobb meglepetése, hogy a 3DO nem Army Menekkel tér vissza a PS2-höz, nem is egy újabb Might & Magichez lesz szerencsénk, és nem is a rémisztő WDL-univerzumba kalauzolnak el minket. Hölgyeim és uraim: a 3DO új sorozatot indít, amiben egy Hiro nevű fiatal harcos kalandjait kísérhetjük figyelemmel (és kontrollerrel). Csak ő veheti fel a harcot a gonosz Akunin ellen, akit megőriztett a hatalom. A játékot a 3DO "nonstop cinematic action" stílusba sorolja, ez szabad fordításban annyit jelent, hogy folyamatos gyakásban lesz részünk, többet kell majd hantelnünk, mint egy C-kategóriás amerikai akciófilm főhősének. A mézáráláshoz összesen 24-féle fegyvert használhatunk fel (az utóbbi 3DO-játékok keserű tapasztalatai miatt azért ebben egy kicsit kételkedünk), és a mágia öt szférája is rendelkezésünkre áll - a szokásos négy mellett a Semmi erejét is bevethetjük, ám ez csak az utolsó pályán lesz elérhető számunkra. A cég az említettek mellett még azt ígéri, hogy a végletekig kihasználják a PS2 nyújtotta lehetőségeket - a képek alapján valószínűleg a 3DO-nál más ismernek PlayStation 2 alatt, mert például a MGS 2 vagy a Final Fantasy X fényévekkel jobban néz ki, mint a GoDai. Szerencsére lesz idejük fejlődni, mert trilógiát ígérnek a készítők.



Kiadó:	3DO
Fejlesztő:	3DO
Típus:	Akción
Megjelenés:	2001. ősz (NTSC)

Transworld Snowboarding



SSX után 1-ben snowboardból semennyi nem elég - gondolhatják mostanában a nagy kiadóknál, mert szinte mindegyik cég kihozza a maga változatát. Az infogrames is ebben a cipőben jár, beszerezték az extrém sportok egyik legnagyobb versenysorozatának jogait, és Xboxra már meg is kezdték három játék fejlesztését (a Surfingről két számmal ezelőtt olvashattatok, a Skateboardingra pedig következő számunkban térünk vissza). A Snowboarding meglehetősen kétarcú játék: viszonylag kevés pálya (csak 20 - hát igen, az Amped kicsit magasra tette a mércét a maga 120 lejtőjével), viszonylag kevésbé ismert sportolók szerepelnek a programban - viszont az első képeken olyan jól néz ki, hogy az egyszerűen elképesztő! Minden effektet használnak a készítő, amit ki lehet préselni az Xboxban dolgozó grafikus kártyából, és ezek talán egyszer kategóriájának legszebb játékává avatják. A lemenő nap fénye megcsillan a versenyzők szemüvegén, ruhájuk lebeg a menetszélben, a deszkával felcsapott hó pedig teljesen élet-hűen néz ki. Mindezt akár négyen is játszhatjuk, és természetesen itt is lesz karriermód, ahol azonban nem az újságok címlapjára kerülésért kell minél jobban teljesítenünk, hanem a szponzorok - Oakley, Quicksilver, DC Shoes, Nixon - támogatásáért. A hatalmas extrém sport-dömpingben mindenképpen az elsők között lehet, ami nem kis dolog!



Xbox

Kiadó:	Infogrames
Fejlesztő:	Housemarque
Típus:	Extrém sport
Megjelenés:	2001. vége (NTSC)

Metroid Prime

A Metroid-sorozat első része 15 évvel ezelőtt jelent meg NES-re, majd ezt követte a második epizód GameBoyra, végül 1994-ben a harmadik rész, immár SNES-re. Azóta ugyan a bájos fejedásmó, Samus Aran nem kapott saját játékot, ám szorgos kutakodással mégis nyomába lehetett érni - többek között szerepelt a Kirby Super Starsban, a Super Mario RPG-ben, és két éve a Super Smash Brothersben is. A (főként japán) rajongótábornak ez persze nem volt elég, a Nintendo persze nem hagyott ki egy ilyen ziccert, és bejelentették, hogy készül a Metroid 4 GBA-ra, és - hatásszünet - egy új Metroid-játék GameCubera; utóbbi a keresztségben a Prime utónevet kapta. A játék a régi elemeket viszi tovább, csak mai köntösben: ugyanúgy a Metroid faj tagjait kell irtanunk, de ezúttal First Person-nézetből, ugyanolyan fontos lesz páncélunk tápolása, mint eddig, de a változásokat azonnal láthatjuk is, természetesen lesznek most is böhöm főellenfelek, de ezúttal - a korszellemezhez híven - 3D-ben. A grafika csodálatos, Samus páncélján gyönyörűen tükröződik a táj, és a Retro Studios csapatát még Miyamoto mester is segíti. (Csak zárójelben jegyezzük meg, hogy a Retro mostanában komoly gondokkal küszködik, köszönhetően annak, hogy a Nintendo nem támogatja őket; már beszámoltunk róla, hogy a Car Combat-projectet a kukába dobták - nos, ugyanez történt az NFL Retro Footballal és az E3-on video formájában bemutatott Raven Blade-del is; reméljük a Metroid Prime meg fog jelenni.)



GameCube



Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Retro Studios
Típus:	Akción
Megjelenés:	2002 eleje (Japán)

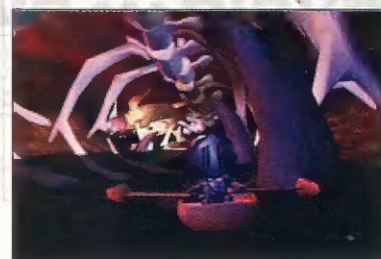
Knights



PS2/Xbox

A Knights némileg hasonló játék lesz, mint az előző számunkban bemutatott Asterix Mega Madness: a lehető legkülönfélébb versenyszámokban kell győzedelmeskednünk emberkénkel. Ezúttal Whyrule királyság sorsa múlik teljesítményünkön: a király megunta az uralkodással járó problémákat, és úgy döntött, visszavonul. Természetesen királyra szükség van, ezért egy versenyt írnak ki, aminek győztese elfoglalhatja majd a trónt. Feladataink a lehető legkülönfélébbek lesznek, a készítő 20 pályát ígérnek, amelyek mind-mind gyökeresen eltérnek majd egymástól. A közkinccsé tett képeken (a PS2 változatból valók) csak a csónakázós részekbe tekinthetünk bele, ám ígérnek sárkánymészárlással egybekötött szűzmentést, és mindenféle más érdekességet is (a megfogalmazás nem véletlenül homályos: a Lost Boys pontosan ennyi információt adott közre). A fejlesztők esküdjönek, hogy a Knights lesz a karácsonyi szezon legnagyobb szenzációja. Hát ebben azért kissé kételkedünk, mivel olyan játékok fognak akkor megjelenni, mint a Metal Gear 2 vagy a Devil May Cry - bár lenne nekik igazuk!

Kiadó:	SWING! Entertainment
Fejlesztő:	Lost Boys
Típus:	Akción-platform
Megjelenés:	2001. vége (PS2) 2002. eleje (Xbox)



Virtua Striker 3 ver. 2002



A Virtua Striker-sorozat már ismerős lehet a Dreamcast tulajdonosoknak, de akár a játékosok számára is. Az első rész még 1994-ben jelent meg (kizárólag játékos gépek formájában), a második 2000-ben, immár DC-re is. Az új idők szelére hallgatva a Sega az arcade-verzió mellett immár GameCube-ra is kiadja a sort legújabb képviselőjét. Ne "komoly" focira számítson senki - a konzolos verziónál is inkább az arcade-vonások fognak dominálni. Az új részben állítólag fej-

Kiadó:	Infogrames
Fejlesztő:	Sega (AM2)
Típus:	Sport
Megjelenés:	2001. vége (Japán)



patéra fognak emlékeztetni. Nem fog egy félórát tartani, amíg egy keményebb szerelés után feltápászkodunk a földről és javítanak a kapuralövések technikáján is. A sorozat hagyományait követve nem lesz túl bonyolult az irányítás, nem lesz végtelen számú csel vagy speciális mozdulat - az egyszerűségben a nagyszerűség elvét követik: a kezelés mindössze 3 gombra korlátozódik (természetesen az iránybillentyűkön túl). Mindez a GC grafikai- és audio-képességével karöltve nagyszerű elegyet alkothat, bár az kérdéses, hogy a komoly focifanatikusoknak ínyére lesz-e ez a stílus... És még egy érdekesség: a Sega legnagyobb ászát, Sonicot is szerepeltetni fogja a programban, lesz egy FC Sonic nevű csapat, a Sonic-sorozatból megismert szereplőkkel - kérdésünk: gyorsabb lesz-e csatározton a süni, mint Owen?



Kingdom Hearts



Nehezen tudtuk elképzelni, hogy mi fog kisülni abból, hogy a SquareSoft és a Disney összeálltak egy RPG erejéig. Hát, nemrég kiderült: első közös játékuk a Kingdom Hearts névre hallgat, és első blikkre meglehetősen kuszának tűnik. A programnak három főhőse van: a Tetsuya Nomura által megrajzolt Sora (ő az a hatalmas sárga cipőkkel virító srác a képeken), valamint Donald kacsa (itt fővárázsló) és Goofy (aki most hadvezért alakít). Sorát és a két Disney-figurát a sors összehozza: a fiú egy viharban elszakad barátjától és legjobb barátjától, és keresésükre indul; Donald és



Goofy pedig az ugyanebben a viharban eltűnt Mickey király után kutatnak. A játék kilenc hatalmas vidéken játszódik, amelyeket Disney-filmek inspiráltak (Kis Hableány, Hook, Pinokkió, Aladdin stb.), és a rajzfilmekből ismerős lények népesítik be - ez azt jelenti, hogy meg kell majd küzdenünk Jafarral, Mr. Claytonnal (Tarzan őselensége) és Hook kapitánnyal. A játék leginkább a Dark Cloudra emlékeztet, emberünket (?) kívülről irányítjuk, és a csaták is valós időben zajlanak majd. A Square hatalmas erőbedobással készíti a programot, több mint 100 ember dolgozik rajta már másfél éve. Maradjunk annyiban, hogy nekünk azért egy kicsit furának tűnik ez az egész koncepció...

Kiadó:	Square EA
Fejlesztő:	SquareSoft
Típus:	Akcio-RPG
Megjelenés:	2001. vége (Japán) 2002. ősz (NTSC)



Tom Clancy's Ghost Recon

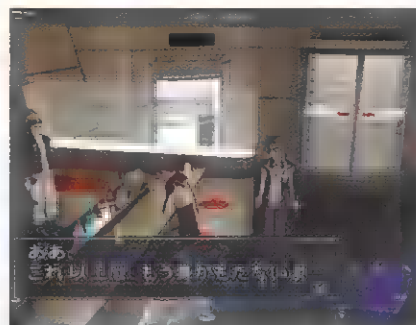
A Rainbow Six és a Rogue Spear után itt van (illetve itt lesz) a következő kommandós játék a Red Storm műhelyéből (akit esetleg félelem tölt el, hogy ezzel vége is az egésznek, azt megnyugtathatnánk, hogy már készülöben van a negyedik rész is, a Black Thorn, ám egyelőre csak PC-re). A Ghost Recon némileg szakít a hagyományokkal, ugyanis itt majd minden küldetés szabad területeken fog játszódni: lesz őserdő, síkság, hegység, ami szem-szájnak ingere. Küldetéseinket nem kell előre megtervezni, hanem menet közben adhatjuk ki utasításainkat. Im már az egyes katonák jobban különböznek egymástól, négyféle "kaszt" lesz: mesterlövész, tűzszerész, "nehézfű" (szerepéről elég annyit mondani, hogy nála van a rakétavető) és "normál" kommandós szerepel a kínálatban, akik induló tulajdonságaikban különböznek egymástól leginkább, és mindegyiknek lesz egy-két saját, csak általa használható fegyvere. Némi RPG-elem is megjelenik a Ghost Reconban, legalábbis néhány pontot minden küldetés után szétoszthatunk négy jellemzőnk (kitartás, vezetőképesség, célzás, lopakodás) között. Mivel a játék a volt keleti blokk területén játszódik, remélhetőleg megint kapunk egy magyar illetőségű küldetést. Ha nem jelenik meg túl korán (az Xbox kábelmodemet először jövő márciusban használhatjuk, ugyebár), akkor lehetőségünk lesz majd interneten keresztül is játszani.



Kiadó:	Ubisoft
Fejlesztő:	Red Storm
Típus:	Akcio
Megjelenés:	2002. eleje (PAL)

Xenosaga

Kiadó:	Namco
Fejlesztő:	Monolith
Típus:	RPG
Megjelenés:	2002. eleje (NTSC)



A Xenogears PSX-en kultikus játékká vált: bár nem lett olyan nagy üzleti siker, mint a Final Fantasy, azért mégis hatalmas rajongói bázisa alakult ki. A jövőben játszódó szerepjáték készítői ■ program kiadása után testületileg leléceltek a vállalatuktól, megalakították saját cégüket a Monolithet, és nekiálltak egy új játék készítésének, mégpedig ■ Namco vigyázó szárnyai alatt. A TGS-en kiállították a világba, hogy egy Xenosaga nevű programon dolgoznak, amely a Xenogears előzménye lesz (a Xenogears egy elképzelt könyv ötödik fejezete volt), noha az új játék - mivel a Xenogears jogok ■ Square-nél maradtak - kevesebb hasonlóságot fog mutatni az előddel, mint azt várhattuk volna. A történet abban az időben játszódik, amikor az emberiség elhagyja a Földet, és elkezd terjeszkedni a környező csillagrendszerekben. A gondok akkor kezdődnek, amikor ■ felderítő űrhajók találkoznak egy Gnosis nevű idegen fajjal, akik nem éppen barátságosak. Az ő leküzdésükre készülnek el az AGWS-nek nevezett mehek - és a háború megindul. Három nő köré fonódik a történet: Shion egy mérnök, Chitsujó egy harci robot, Chaos pedig egy rejtélyes fiatal lányka. A játék két DVD-n fog megjelenni, ami azért elég impozáns...



PS2

Kiadó:	Infogrames
Fejlesztő:	Sega (Sonic Team)
Típus:	RPG
Megjelenés:	2001. október (NTSC)

PSO ver. 2

A Sega egyik legsikeresebb programja a Phantasy Star Online volt, aminek kibővített változatáról, a "második verzióról" már olvashattál egy előzetest 2001/6 számunkban. Azóta kiderült róla néhány újabb dolog. Az első, és talán legfontosabb, hogy a játék fizetössé válik, havonta öt dollárt kell kipengetnünk (ez a fele a megszokottnak árnak), hogy on-line is kalandozhassunk. A másik dolog, hogy a Segának nem nagyon sikerült megoldani a csalásokat, a japán játékosok különféle fórumokon habzó szájjal üvöltöttek, hogy ismét kirabolják őket, hogy megint lehet tárgyakat duplikálni, és ■ békés kalandorokat valahogy meg lehet támadni. A játék megjelenik GameCube-ra is, ezt ■ verziót azonban meglehetősen nagy homály fedi. Ami biztos: a ver. 2 kerül átírásra, és lehetőség lesz osztott képernyőn küzdeni, akár négyen is. Az is biztos, hogy az E3-on zárt ajtók mögött már bemutattak egy játszható verziót, és ezt másfél hónap alatt hozták össze! Érdekes módon még semmi nem biztos az on-line játék körül, a Sonic Team vezetője, Yuji Naka mindenesetre azt nyilatkozta, hogy nem szeretnének "Phantasy Star Offline-t" készíteni, viszont közismert, hogy Yamauchi úr menyinyire nem becsüli ■ netet. Az augusztusban megrendezendő SpaceWorldön remélhetőleg több is kiderül - talán az lenne az igazán nagy dolog, ha ■ GameCube- és a Dreamcast-verzió kompatibilis lenne egymással!



GC/DC



Buffy the Vampire Slayer

Vámpírok, reszkesettek, jön Buffy! Bár magyarul meglehetősen viccesen hangzik a dúskeblű hősnő neve, Amerikában hatalmas sikereket ért el a filmsorozat (illetve sorozatok, ugyanis hat széria készült eddig belőle), ezért csak idő kérdése volt, hogy játékot faragjanak belőle. Ez be is következett, eredetileg PS2-re tervezték, majd szóba került az Xbox, ■



mostani álláspont szerint pedig már csak erre a platformra fog elkészülni a játék. A játék szintiszta akcióból fog állni, Büfiké pusztá kezeivel fogja lemészárolni szerencsétlen élőhalott ellenfeleit, sőt ha eleget gyilkolászunk, és ezzel feltornáztuk brutalitásunkat, akkor hiperszuper kombókat is bemutatathatunk.

A sorozat rajongóinak kulcsfontosságú lehet, hogy a játékban szereplő főhős annyira hasonlít az igazi Sarah Michelle Gellarra, amennyire az lehetséges, sőt a mozgását is Sarah kisasszony dublőről mintázták. Hasonlóan az eddigiekhez, valószínűleg az is extázisba fog mindenkit kergetni, hogy ■ szereplők ■ saját hangjukon fognak megszólalni, és Oz (akárki is legyen az) kivételével minden fontosabb karakter feltűnik a játékban. Mivel mi azt sem tudjuk, hogy a Buffyt eszik vagy isszák (az attól függ, hogy mi után jött a büfi - ■ szerk.), csak annak örülhetünk, hogy a játék gyönyörű.



Xbox

Kiadó:	Fox/EA
Fejlesztő:	The Collective
Típus:	Akción
Megjelenés:	2002. eleje (NTSC)

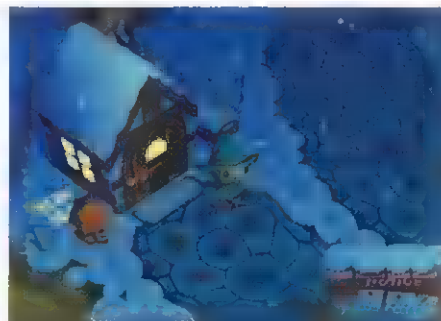
Animal Forest Plus



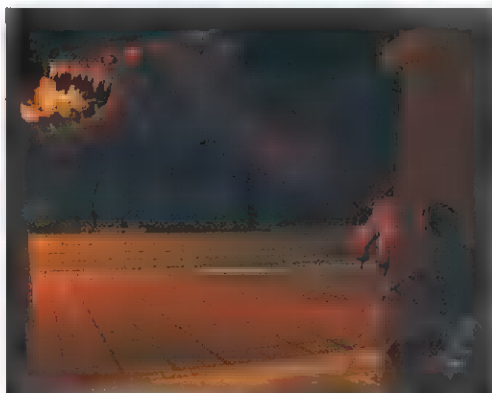
Miután pedig megérkeztünk a vonattal, egy maximálisan interaktív környezetbe kerülünk, ahol teljesen hétköznapi életet kell élnünk. Dolgoznunk kell, hogy kifizethessük a házunkat, barátokat szerezhessünk, stb. Az interaktivitásra jellemző, hogy egyes házakba betérve NES konzolokat találhatunk, azokon klasszikus játékokkal lehet játszani. A grafika természetesen a

GameCube verzióban magasabb felbontást kap, de ezt leszámítva a játék nagyjából ugyanolyan lesz mint N64-en. A GCN átíratot elsősorban az amerikai piacra szánják, s figyelembe véve, hogy a mester már elkezdett rajta dolgozni, talán nem is kell rá sokat várni.

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Nintendo
Típus:	Kaland
Megjelenés:	2002. eleje (Japán)



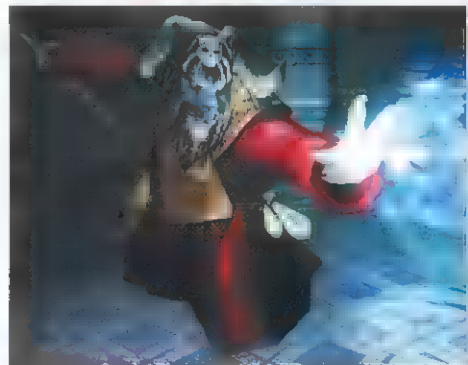
Raven Blade



A Nintendo 64 sajnos nem bővelkedett klasszikus stílusú RPG-kben, de ez úgy tűnik, a GameCube-ra nem fog vonatkozni, hiszen máris készül egy rendkívül figyelemreméltó darab. Bár a Retro Studios nagyon titkolózik, annyit már lehet tudni, hogy a Raven Blade egy fantasy világban fog játszódni – többek között egy olyan városban, ami a égben lebeg – és a főhős feladata a címben szereplő mágikus kard megszerzése lesz. Emberünket külső perspektívából tudjuk majd irányítani, s különböző fegyvereket épp úgy lehet majd vele használni, mint varázsolni. Mindezeket a praktikákat földöntúli kreatúrák, förtelmes szörnyek, túlméretezett madarak ellen lehet majd bevetni, de természetesen lesznek majd semleges karakterek is. Beszélgethetünk például a fegyverkováccsal, mindenféle

kereskedővel, ezektől többnyire vásárolhatunk is különböző cuccokat – ahogy az már az RPG-kben szokás. A játékot működtető, rendkívül sok poligont kezelő engine meglehetősen látványt ígér, különös hangsúlyt fektetnek a varázslatokat vagy tüzeket övező fényeffektusokra.

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Retro Studios
Típus:	RPG
Megjelenés:	2002. vége (Japán)



Ooga Booga

Képzelnék el egy kis trópusi, paradicsomi szigetet: ez Ooga Booga szigete. Otthona Ooga Boogának, a nagy vulkán istennőnek, akinek a jövőtől a sziget minden egyes holdtöltekor kiemelkedik a tengerből. Amikor pedig ez megtörténik, odasereglenek a közeli szigetek lakói, és a négy helyi törzs különféle játékokon mérkőzik meg egymással. Így döntik el, kié lesz abban az évben a megtisztelő cím, az „Ooga Booga Szíve”. A Visual Concepts igencsak vidám hangulatú játékában a Kahua szerepét kapjuk meg, vagyis az egyik törzs varázslóját alakíthatjuk – természetesen azzal a céllal, hogy győzelemhez segítsük a törzsünket. Igazi ősszépi csihi-puhi játékot kell elképzelni, természetesen online lehetőséggel, ahol a résztvevők trükkös fegyverekkel és varázslatokkal támadhatnak egymásra, sőt a sziget állatvilágát is felhasználhatják céljaikhoz – például egy vaddisznót meglovagolva. A játékban központi szerepet kap bizonyos zanzásított fejek gyűjtése, amikkel sokmindent „mükdöthetünk”: többek között gyilkos őrtornyokat, az ún. Tikiket tölthetjük fel velük. A szabályok sokfélék lehetnek: az egymás gyilkolásán alapuló Tiki Wars-on kívül lesz zászlószerezés, területfoglalás, és „enyém a vár” játék is – nagyszerű multiplayer mókára számíthatunk.



Kiadó:	Sega
Fejlesztő:	Visual Concepts
Típus:	RPG
Megjelenés:	2002. eleje

PREPLAY

Előzetes megtekintés után, hogy a film általános minőségéről és tartalmáról.

- ★★★★★ Tartalom: remekmű
- ★★★★ Tartalom: átlagos
- ★★★ Tartalom: közepes
- ★★ Tartalom: alacsony
- ★ Tartalom: rossz

Első benyomások

★★★★★ — Potenciális átlagértékelés

Első ránézésre körülbelül erre számíthatunk.
A filmről hal meg utójára...

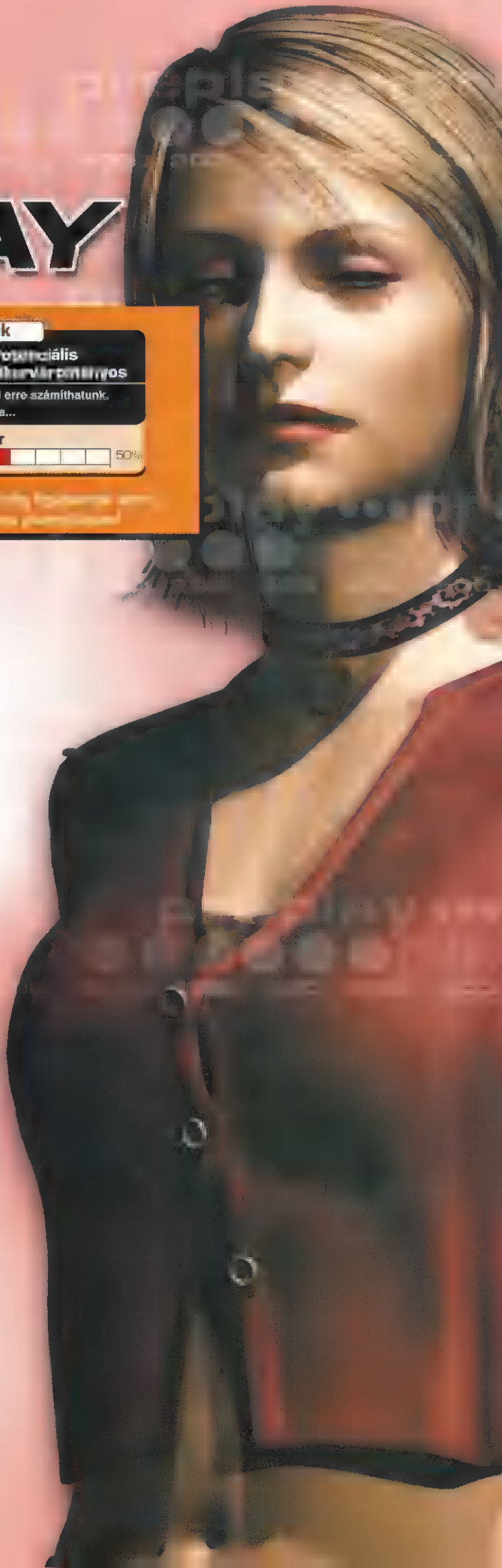
KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT



Ha jót akarunk mondani, akkor a filmről hal meg utójára...

Tartalom

- Final Fantasy film14
- Devil May Cry (PS2)18
- Silent Hill 2 (PS2)20
- Morrowind (XBOX)22
- Rogue Squadron (Gamecube) .24



DEVIL MAY CRY

Az ördög sírni fog!

Amikor a játékfejlesztők hírül vették, hogy készül a Sony második generációs masinája, ami elsőként az eszükbe jutott, az valószínűleg az volt, hogy korábban nagy sikert aratott játékaik, sorozataik folytatásának kitűnő táptalajává válhat a PlayStation 2. Így jártak ■ Capcomnál is, és nekiálltak legnagyobb sikerük, a Resident Evil-sorozat folytatásának. Két részre osztották fejlesztőiket, az egyik azt ■ meglehetősen fantáziátlan feladatot kapta, hogy portolják át ■ Dreamcastos Code: Veronicát az új platformra, a másiknak azonban sokkal nagyobb kihívást jelentő feladat jutott: a Resident Evil 4-et kellett elkészíteniük. Ebben ■ munkában olyan játéktervezők vettek részt, mint Shinji Mikami, aki ■ egész sorozatot kitalálta, vagy Hideki Kamiya, az előző részek főprogramozója volt. A fejlesztés során egyre inkább a fantasy felé mozdultak el ■ készítőik, annak is ■ sötétebb, gótikusabb fertájába. Ez ■ folyamat egészen odáig vezetett, hogy a



playstation 2	
Típus	"gótikus horror"
Kiadó	Capcom
	www.capcom.hu
Fejlesztő	Japan
Jelenés	2001. szeptember (Japan) 2001. december (NTSC)

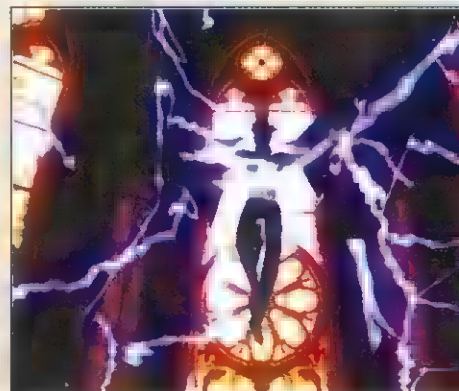
Capcomnál rádöbbentek: ■ már nem is Resident Evil, hanem valami egészen más. Gyorsan át is nevezték ■ programot Devil May Cry-ra, a stílust "gótikus horrorra", és nemrégiben azt is bejelentették, hogy ebből ■ játékból ■ sorozat lesz.

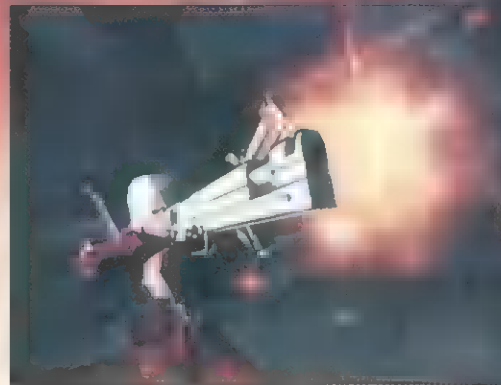
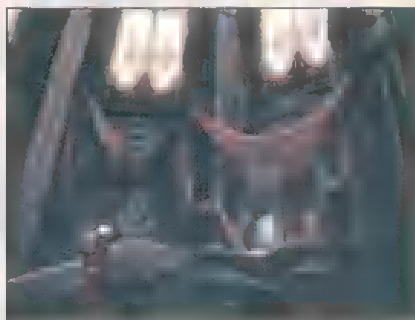
A játék főhőse Dante; a nomen est omen elv itt ■ érvényesül, ■ fehérhajú fickónak meglehetősen sok köze van ■ pokolhoz. Főként rokoni szálak, ■ megboldogult apuka ugyanis démon volt, méghozzá egy erősebb eresztésből való - kétezer évig védte ■ emberiséget fajtársai ártó szándékaitól. Ez persze ■ sokaknak csípte ■ szemét a démoni síkon, ezért aztán nagy seregekkel jöttek a bugyorlakók, egy bizonyos Nero Angelo néven futó földémon vezetése alatt, és papát bizony testületileg leverték. A körültekintő viselkedés nem volt a démonok erőssége, ugyanis életben hagyták Sparda fiát, Dantét (a kedves mama kilétéről nem szól a fáma, de annyit azért lehet tudni, hogy az emberi fajhoz tartozott). A kistű/kisdémon felcseperedett, örökség gyanánt hozzájutott apuci bázikus méretű pallosához, valahonnan újjított két elefántcsont-berakású pisztolyt, ■ nekiállt gyakorolni velük. Eközben ■ már említett Nero Angelo úgy döntött, ■ az ideje egy kis hepajnak, ezért seregeivel lerohanta Dante bolygóját. Dantéban persze elkezdett buzogni az apai öröksége, és elkezdte módszeresen megszárolni a démonokat, egészen addig, amíg el nem jutott Nero Angelo főhadiszállásához, egy gigantikus kastélyhoz. Itt vesszük mi át ■ irányítást, célunk talán senki előtt nem kétséges: le kell nyomni minden gonoszt.



deszertként pedig Nero Angelót is vissza kell üzni ■ pokolba.

Az említett feladatokhoz eleinte három eszközt áll rendelkezésünkre: kardunk és két pisztolyunk, az arzenálunk némileg ugyan bővülni fog (lehetséges lesz újraélni a RE-k egyik legélvezetesebb pillanatát: shotgunnal löhetünk pozdorjává zombiseregeket), ám sokkal nagyobb jelentőséget kapnak majd ■ különféle különleges képességek. Ezeket érdekes módon ■ egyes küldetések között vásárolhatjuk meg, red orbokkal, azaz vörös gömböcskékkel kell fizetnünk értük. Ezeket a levágott ellenfelekből szerezhethetjük, annál többet kapunk a hullákért, minél stílusosabban végzünk ellenségeinkkel. Az ugye meglehetősen snassz dolog, ha messziről lövünk le pár zombit, ■ már sokkal menőbb, ha egy köríves vágással két démont fosztunk meg fejüktől, ■ azonban vitathatatlan, hogy ezeknél sokkal látványosabb, ha ugrás közben lepufantunk pár démont, majd ■ leérkezést követő bukfenéből már karddal a kezünkben állunk fel, és azzal vágjuk le a maradékot. Különleges képességekből rengeteget terveznek, annyit, hogy egy játék alatt nem is próbálhatjuk ki az összeset. Ezek az olyan egyszerű dolgoktól, mint a kard lángokkal övezése vagy néhány pillanatnyi sebezhetetlenség egészen olyan egzotikus dolgokig terjed, mint pallosunk bumerángként történő hasznosítása





(ez nem elgörbítést jelent, hanem retúr elhajítást). A red orbokból nem csak harci képességeket vehetünk, hanem például dupla ugrást, gyógyító lötytyöket, vagy akár szentelt vizet is, ami hasonló erősségű, mint a Doom BFG-je: mindent letakarít a képernyőről - igaz, az így készített hullákért nem jár red orb. A megvásárolható képességektől eltér az a mutatvány, amit Dante bármikor elő tud adni: démonná változhat, ebben a formában pedig különféle varázslatokkal is boldogíthatjuk körülöttünk levőket.

A játékot eleinte olyanok tervezték, mint a RE-t: bárhová mehettünk volna, kalandvágyunknak csak a zárt ajtók vehettek volna akadályt, ezt azonban az E3 óta eltelt időben megváltoztatták, a játékot küldetésekre osztották fel. A legtöbb misszió valami nagyobb démon eltakarítására irányul, de lesz majd olyan is, amikor valakit meg kell menteni, vagy egy tárgyat kell megjelteni (az már kevésbé hangzik jól, hogy néhány misszionál egy szoros időhátér is ellenfeleink között lesz). Mivel a Capcomról van szó, természetesen minden küldetés után értékelést is kapunk teljesítményünkről, a játék végé ezek összesítésre kerülnek, így pedig - jó eredmény esetén - különféle bónuszokat szerezhetünk. A fejlesztők gondoltak a kezdőkre, ők egy külön játékmódot kaptak - itt az egyik gomb szimpla megnyomására Dante különféle kombókat ad elő, pisztolyaink

sorozatlóvóvá válnak és persze az ellenfelek is gyengébbek.

Az E3-on kipróbálhattuk a játékot, és mint azt listánkon előkelő negyedik helyezése mutatja, igencsak meg voltunk vele elégedve. A grafika észveszejtően jól sikerült ki, sokkal szebb, mint mondjuk a - csúnyának éppenséggel nem nevezhető - Onimusha, az egész irdatlan méretű kastélyt bejárhatjuk a játék folyamán, az áttevő jelenetek fantasztikusan stílusosak lettek, ilyen szempontból minden a helyén van. Olyannyira, hogy ebben a számban bemutatott - és némileg hasonló stílusú - Warriors of Might and Magic meg a cipőfűzőjét kötheti be a DMC-nek. Az ellenfelek designja is nagyon jó lett, az intelligenciájuk is jobb az átlagosnál. Minden fajtnak megvan a saját módszere, ahogy el akar minket kapni, a kisebbek csapatokban roharnak, a okosabbak messziről küldözgetnek nekünk mindenféle földi jót (értsd: tűzgolyót nyomnak az arcunkba), a böhömök pedig próbálnak súlyukkal szétpaszszirozni minket. A



Első benyomások

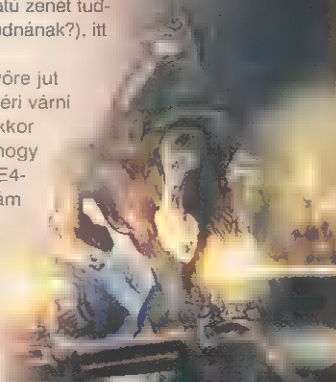
Potenciális
★★★★★
sikeres benyomást
Resident Evil csak lehet

KÉSZULTSÉGI ÁLLAPOT

70%

hangok is jők lettek, ugyan az E3-on a nagy zsvajban nem sokat hallottunk a zenékből, de a shotgun dőreje már egyedül is meggyőzött minket: nem mindennapi lesz. Ha egy sötét hangulatú zenét tudnak összeütni (és miért ne tudnának?), itt sem lesz semmi baj...

Európába sajnos csak jövőre jut majd el a program, de megéri várni rá. Ha szereted a RE-eket, akkor mindenképpen ajánlott, nehogy elfonnyadj, amíg az igazi RE4-re vársz (mert az is készül) ám mindhárom platformra - PS2, Xbox, GC - a Capcom bugyraiban, de ha nem voltál oda értük, akkor is ki kell próbálnod, ugyanis azoknál sokkal jobbnak ígérkezik!



SILENT HILL 2

A kísértetváros visszavár

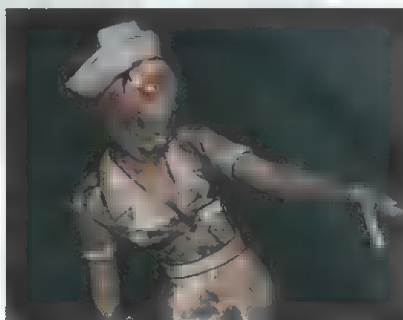


playstation 2

Típus	Túlélés horror
Kiadó	Konami
Fejlesztő	Konami
	2001. szeptember

A Silent Hill első igazi kultuszjátékká vált. Noha van annak már jó két éve, hogy megjelent, azóta se készült hangulatosabb horror-kalandjáték PlayStationre - és persze most már nem nagyon fog. A megérkezéssel híreljenjében a Resident Evil sorozat háttérbe szorult, s minden kalandjátékos csak Silent Hillről regélt. A játéknak egyszerűen minden paramétere tökéletes volt. Az egyik alapvető hangulati elem, az emlémlámpa például olyan csodálatosan világította meg a sötétbe burkolózó helyiségeket, mintha csak valóságban irányítottunk volna rájuk fényt. Csúppán nemrégiben láthattunk ahhoz foghatót Alone in the Dark 4-ben. Ráadásul mi csoda helyszínek tárultak fel!

Elképzelné sem lehet rémisztőbb helyet Silent



Hillnél, a kihalt kisvárosnál, amit teljesen elborított köd, s amint a gomolygó füstben botorkálva egészen elképesztő szörnyekkel kerülünk szembe. A sztori mesterien volt kialakítva, hiszen mitől is eshetne jobban kétségbe egy ember, mintha elveszik hét éves kislánya. Pont egy ilyen helyen - ahova tulajdonképpen csak egy autóbaleset révén keveredett...

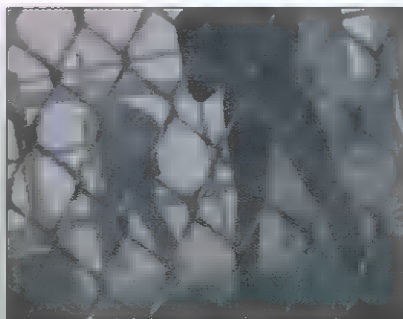
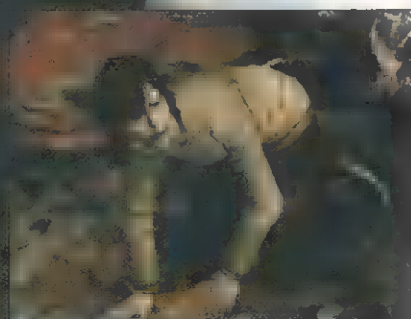
Rejtélyeket megfejteni, kideríteni, mi is folyik valójában városban: erről szövegeztünk Silent Hill. Noha közben azért gyilkolni kellett démonokat - mint a Resident Evilben -, a hangsúly mégiscsak a történeten volt, és a sajátos, részletesen megformált jellemeken. A város jóval nagyobbak tűnt (s egyébként teljes 3D-ben volt kidolgozva), mint a Resident Evil helyszínei, de nem az volt a lényeg, hogy a terepet megtisztítsuk a szörnyektől, hanem hogy túléljük a kalandot: azaz ha tehetjük, inkább kerülni kellett a konfrontációt... Valószínűleg ezek voltak azok a momentumok, amiért a kaland műfaj kedvelői olyan nagy rajongással vették körül Silent Hillt.

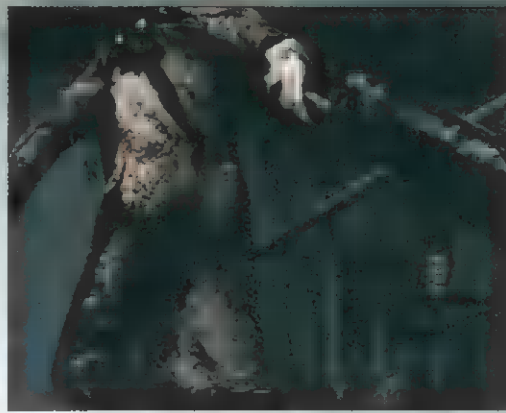
A játék PS2-es folytatása most feléleszteni készül a mítoszt, mi több: állítólag most végre válaszokat kapunk az első részben nyitva hagyott kérdésekre. Ismét kóborolhatunk tehát az elátkozott városban, olyan helyszíneket látogathatunk meg, ahol korábban még nem jártunk - de ezúttal új szereplőkkel.



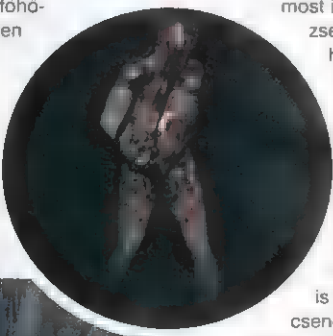
A családapa Harry helyett egy James nevű illető szerepét kapjuk, aki egy titokzatos levelet kap a feleségétől, amelyben az asszony arra kéri, találkozzanak Silent Hillben: abban városban, amely mindig sokat jelentett kettejük számára. Egy romantikus találkának gondolná külső szemlélő dolgot, ám Jamest mindez teljesen összezavarja - ugyanis a felesége ekörtájt már három éve halott. Hogy kiderítse, mi is áll a levél háttérében, vagy hogy egyáltalán ki írhatta, el kell utaznia Silent Hill szürreális, nem csekély mértékben sokkoló világába.

A PS2 hardverével tálalva még riasztóbb képben tűnik fel a település. A kabátra erősített, kevéske világosságot biztosító emlémlámpa most is fontos kellék, hiszen ezúttal is le van szűkítve a látóhatár - nehogy túlzottan biztonságban érezzük magunkat. Merthogy Silent Hill városa - mint korábban - két arcát mutatja: a valósat, ahol köd gomolyog, és a túlvilágait, ahol a sűrű sötétség rejt ki tudja milyen borzalmakat. Komor, néptelen utcák és sötét épületek várják az odalátogatót.





Talán nem véletlen, hogy a látvány szemléltetésésül a Konami egy olyan videót mutogatott már kezdetektől fogva, amin egy nyilvános WC látható - kb. olyan higiénikus illemhelyre kell gondolni, mint amilyen **Desperadóban** volt... A nyugtalanító sztori mellett a grafikai megvalósítás már önmagában lehangoló. (Persze ezt itt most pozitív értelemben kell érteni, elvégre egy horrortól beszélünk!) A játék alkotói eleinte úgy tervezték, hogy a Silent Hill 2-nek ugyanaz a grafikai motor, "magyarán" engine, lesz **■** alapja, mint **■** Metal Gear Solid 2-é. ám idővel elégedetlenek lettek **■** eredményeivel. Pontosabban még többet akartak kihozni **■** karakterekből, **■** még több poligont kívántak biztosítani az ábrázolásukhoz. A MGS2 inkább akciójáték, semmint kaland, úgyhogy míg ott szükség volt arra, hogy egyszerre több katona is ronghasson főhősünkre, addig a Silent Hill 2-ben 2-3 figuránál sosem több **■** képernyőn egyszerre. Egy vadonatúj engine-t készítettek tehát, amivel a főlős ellenfeleken megspórolható erőforrásokat máshová csoportosították, s végül mind a hátterek, mind **■** karakterek páratlanul szép



kidolgozást kaptak. Más játékokban **■** előre legyártott animációkban sincsenek olyan kimmunkált arcok, mint **■** Silent Hill 2-ben valós időben, **■** helyszíneken szereplő tárgyak **■** gömbölyödnek olyan szépen ivelten, mint itt akár **■** legjelentéktelenebb háttérelem. S akkor **■** különféle látványeffektusokról nem is esett szó: természetesen minden árnyékolva van, a kamera dinamikusan alkalmazkodik a terephez plusz **■** mozgásunkhoz igazodva (vagyis semmiről sem maradunk le), s **■** egyéb apróságok révén például még az időjárás is érzékelhető. Ilyen apróságok közé tartoznak mondjuk a különféle zajok **■**. A fülünk számára szintén meggyőzőnek ígérkezik **■** élmény. Ha mondjuk egy vascsővel hadakozunk, akkor **■** természetesen másképp suhog, amikor a levegőben hadonászunk vele, másképp csattan, ha egy zombi koponyájába mélyed bele, megint másképp szól, ha netán véletlenül beakad valami tereptárgyba. A játékban most **■** nagy szolgálatot tesz **■** zsebrádió, amely ropogással hívja fel **■** figyelmet **■** bizarr lények közeledtére. A drámai pillanatokban pedig **■** megfelelő zenei aláfestés sem marad el: Dolby surroundban szólnak **■** muzsikák, amelyeket megfelelő kihangosítással hallgatva szinte moziban érezhetjük magunkat. Persze az is megesik, hogy idegtépő csend gondoskodik a nyugtalanításunkról, amikor csak **■** saját lépteinket halljuk...

Az irányítás megmaradt a klasszikus Resident Evil sémánál: ha jobbra nyomjuk **■** joypadet, jobbra fordul a főhős, ha balra akkor balra (azaz nem a kamerához viszonyul), van futás, oldalazás, külön behívható tárgylisaképernyő, és így tovább. A dual shock rezgését is kihasználja a program, hiszen ahogy már az elődben is megszokhattuk: ha hősünk idegesebb lesz, **■** kezünkben érezhetjük, hogyan ver a szíve.

Aki csak **■** száraz té-

benyomások

Potenciális sikervárományos

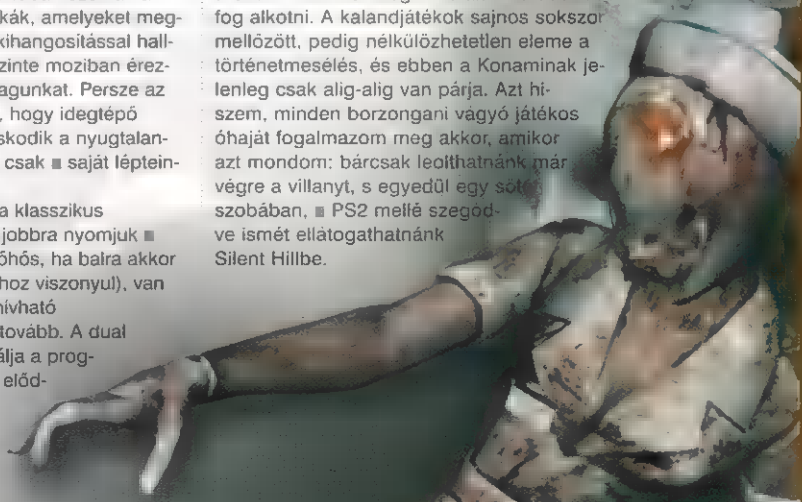
Bár a mesterművek esetében **■** gyakran rosszul sülnék el **■** jelöl **■** jó okunk van feltelezni, hogy a Silent Hill 2 ismét betalátás **■**

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

■

nyekre kíváncsi, annak ennyit lehet mondani: 10 új ellenfél, új fegyverek, köztük pisztoly és vascső, és persze egy új történet szórakoztatják majd a játékost. Ez önmagában azonban nyilván nem lelkesít fel senkit: a különféle felismerhetetlen külsejű, véres testű lények mozgását **■** vonaglását, vagy a terep kidolgozottságát egyszerűen látni kell. Az eddig kiadott előzetes videók alapján mindenesetre arról már most biztosíthatunk mindenkit, hogy **■** figurák animációja nagyon klassz, az átvezető jelenetek pedig szenzációsan néznek ki.

A Shadow of Memories után valószínűleg kevesen kételkednek abban, hogy a Konami a Silent Hill 2-vel megint valami maradandót fog alkotni. A kalandjátékok sajnos sokszor mellőzött, pedig nélkülözhetetlen eleme a történetmesélés, és ebben a Konaminak jelenleg csak alig-alig van párja. Azt hiszem, minden borzongani vágyó játékos óhaját fogalmazom meg akkor, amikor azt mondom: bárcsak leiothathánk már végre a villanyt, s egyedül egy sötét szobában, **■** PS2 mellé szegődve ismét ellátogathatnánk Silent Hillbe.



MORROWIND

Kapcsolj a harmadik sebességbe!

Az Elder Scrolls-sorozat a PC-s szerepjátékok középkorában készültek, és alaposan megosztották a nagyközönséget. Az Arena és a Daggerfall végtelen szabadságot kínáltak a játékosoknak, hatalmas területtel, kismillió várossal és labirintussal, random-generált küldetésekkel - sokak tetszését nem nyerte el ez a meglehetősen kevés SZEREPjátékot tartalmazó megoldás, de rengetegen váltak tápolgatás rabjává. Ezeket két mellékvágnny követte (a Battlespire tulajdonképpen FPS volt, a Redguard pedig kalandjáték), de nemrégiben a Bethesda bejelentette, hogy már készül a harmadik rész, amely megjelenik Xbox-ra is. Az E3-on a Morrowind bemutatóján készítettünk riportot Pete Hines-szel, a játék egyik designerével.

Playtime: Hello! Elmondanád, hogy miben különbözik a játék leginkább az előző Elder Scrolls-játékoktól?

PH: Egyrészt a technológia fejlődésével együtt az ES világa sokkal realiztikusabban jelenik meg a játékosok előtt, mint láthatod, a grafika gyönyörű lett. Hatalmas változást jelent az is, hogy immár nem véletlenszerűen kialakított városok, küldetések és varázstárgyak vannak a kalandorokra, minden előre megtervezünk.

Playtime: Ez azt jelenti, hogy Morrowind lineárisabb, mint elődei?



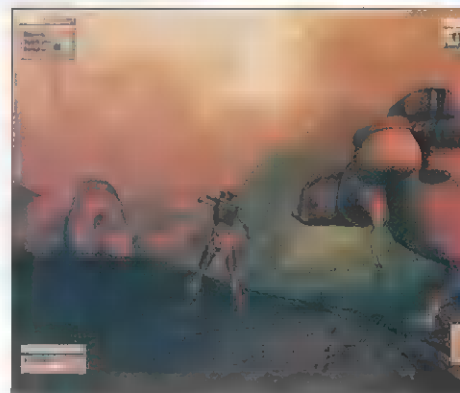
PH: Csak egy kissé, a szükséges mértékben lett lineárisabb. Most rengeteg a tennivalója a játékosnak, csatlakozhat különféle céhekhez, akár meg a titkos orgyilkos-klánba is felvételt nyerhet. A játéknak több különféle befejezése lesz, de ahogy azt mindenki megszokhatta már tőlünk, miután megoldottuk a fő kalandot, tovább maszkálhatunk a világban.

Playtime: Mesélnél bővebben a céhekről?

PH: Először is vannak az úgynevezett Nagy Uralkodóházak, ezekből három van, a Redoran-ház, a Hlaalu-ház és a Telvanni ház. Ezek bonyolult, némileg ellenséges kapcsolatban vannak egymással, de nyílt össze-csapásokról nincs szó. Ezek mellett vannak a céhek, mint a Harcosok céhe, a mágusok céhe, a tolvajok céhe, vagy már említett orgyilkos-céh.

Playtime: Mennyire meghatározó a kalandban, hogy melyik társasághoz csatlakozunk? Meggondolhatjuk-e magunkat, át lehet-e lépni egyik csoportból a másikba?

PH: A Nagy Uralkodóházak közti viszony engedi meg ilyen állépeket, ezért ezekhez célszerű később, a játék közepe felé csatlakozni, miután kiderítettük, hogy melyik áll közelebb hozzánk. A "normál" céhek esetében ilyen szabályozás nem szükséges, át lehet lépni egyikből a másikba, természetesen megkötésekkel: egyrészt egy elhagyott céhbe visszalépni nem lehet, és az új társaságnál kevesebb előnyhöz juthatunk.

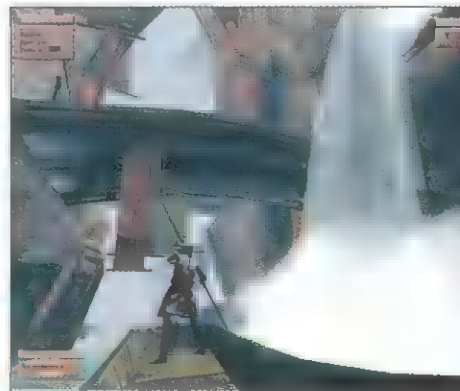


Playtime: Mik lehetnek a céhek által nyújtott előnyök?

PH: Az Uralkodóházak és a céhek rendkívüli mértékben vannak kidolgozva, mindegyikük küldetések tucatjait kínálja, ezek összefüggésben is vannak egymással. Például ha valaki a lovagias erényeket képviselő Redoran-ház tagja, akkor egy küldetése az, hogy utazás közben megvédje a Ház egyik hercegnőjét. Ha a következő játékban az alvilággal kacérkodó Hlaalu-házat választjuk, az lesz a feladatunk, hogy ezt a hercegnőt megöljük. A küldetéseken felül különféle más előnyök is származnak tagságunkból, például teleportálhatunk egyik rendházból a másikba, tanulhatunk a könyvtárban, edzhetünk harcostársainkkal, új varázslat-formulákat kísérletezhetünk ki. A lehetőségek szinte végtelenek.

Playtime: Mondanál valamit a háttértörténetről?

PH: Túl sokat senkinek sem árulhatunk el -





xbox

Típus	RPG
Kiadó	EON Digital
	www.morrowind.com
Fejlesztő	Bethesda Softworks
Megjelenés	2001. vége (NTSC)
	2001. március (PAL)



zetség van. Ezek a használatból fejlődnek, tehát nem pontokat kell elosztogatnunk. Játék elején mindenkinek ki kell választania öt elsődleges és öt másodlagos képzettséget. Az elsődlegesek nagyon gyorsan fejlődnek, ■ másodlagosak kissé lassabban, ■ maradék 17 pedig csak lassacskán.

Playtime: Az NPC-kkel hogyan lehet majd kommunikálni? Befolyásolja-e, hogy hogyan viszonyulnak hozzánk ■, hogy mit tettünk a környezetben, vagy mindenképpen ugyanazokat a szövegeket mondják?

PH: Ez ■ egy olyan része ■ játéknak, amire rendkívül büszkék vagyunk! Minden cselekedeted befolyásolja, hogy hogyan viszonyulnak hozzád ■ emberek, természetesen a messzi földeken végrehajtott cselekedeteinket csak kevésbé veszik figyelembe. Az ■ számítás persze, hogy éppen kivel beszélünk, egy városi őr másképp reagál arra, hogy egy másik városban lemészároltuk az arisztokráciát, mint mondjuk egy egyszerű utcagyerek, vagy az elhunytakkal barátságatlan viszonyban levő kereskedő. Természetesen a reakciók nincsenek köbös, a párbeszéd alatt magunkhoz ludjuk édesgetni az embereket. Ha valakitől információt szeretnénk kapni valakiről, akkor megpróbálhatjuk lefizetni, megfenyegethetjük, de - ha az ellenkező nemből való - akár udvarolhatunk is neki.

Playtime: Köszönjük ■ interjút, további jó munkát!

PH: ■ is köszönjük!

Mint ■ az interjúból kiderült, ■ Morrowind meglehetősen nagyléptékű alkotásnak ígérkezik. A több száz küldetés, ■ céhek rendszere, a 30 gyönyörű város, ■ élvezetes kardpárbajok, ■ nem utolsósorban a fantasztikus grafika szavatolja, hogy egyszerű szórakozásban lesz részünk.



Első benyomások

★★★★★ - Potenciális sikeráramlás

Az első igaz szerepjáték lesz Xboxra, remélhetőleg nem fogunk benne csalni...

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

55%



Az előző részek tartalmából

Az Elder Scrolls sorozat legelső ■■■■, az Arena még 1994-ben jelent meg, ■ hamar népszerűvé vált, köszönhetően annak, hogy mindent megpróbáltak belezsúfolni, amit akkoriban kötelezőnek tekintettek egy RPG-ben. A sztori iszonyatosan hosszú volt (egy varázstárgyat kellett elpusztítani), ■■■■■ 400 várost kereshettünk föl benne, tonnaszám kaphattunk küldetéseket, és 18 kaszt közül választhatunk. Mai szemmel nem csak a grafika idejéhmúlt, hanem ■■ a rendszer is, hogy mindent randomszerűen állított elő ■ program: ■ küldetéseket, a labirintusokat, ■ városokat, tápolni igen jól lehetett benne, ám ezen túl nem kínált sokat...

A Daggertall (1996-ban jelent meg) valószínűleg ■ "szorozzunk meg mindent tizel" játékkészítési-elv alapján alakult ki. A játékter már beláthatatlanul nagy volt (300 óra került gyaloglás elérni az egyik oldaláról ■ másikba), a küldetések száma konvergált ■ vágatlanhoz, és a kontinens mind ■ 750.000 lakójával szót válthattunk. A grafika is sokat fejlődött, ezek együttes eredményeként pedig ■ játék rengeteg díjat zsebelt be. Az Arenával kapcsolatos negatívumok itt ■ megvoltak, ráadásul ■ játéktér megnövelésével sokkal inkább előtérbe kerültek.



ről, de dióhéjban ennyi a központi sztori: ■ játékos egy hajótörés következtében érkezik meg Morrowind szigetéhez, ahol kalandozásai során rádöbben, hogy a szigetet egy gonosz erő fenyegeti, aminek ■ központja a sziget közepén levő vulkán.

Playtime: Ha a történet még titok, akkor legalább ■ kaszt- ■ képzettségrendszeréről mesélj!

PH: Oké, persze, ebben semmi titok nincs. Alapból 21 kaszt választható, de ahogy ■ Arénában és ■ Daggerfallban is, saját magunk is kialakíthatunk nekünk tetsző típusokat. Az ■-deti választék egyébként nagyon széles: a már megszokott harcos-tolvaj-mágus triumvirátus mellett vannak olyan egzotikusak is, mint ■ Nightblade (Pete elmondása szerint ez a kaszt ■ ninjákhöz hasonlít, erős tolvaj beállítottsággal), Boszorkányvadász, Zarándok vagy éppen akrobata. De mint mondtam, ezeken túl is alakíthat mindenki magának sajátot.

Minden karakternek nyolc alaptulajdonsága van: erő, kitartás, intelligencia, sebesség, akarat, ügyesség, személyiség és szerencse. A képzettségek három csoportba vannak besorolva: harci-, mágikus- és alvilági tudományok vannak, minden csoportban kilenc-kilenc kép-

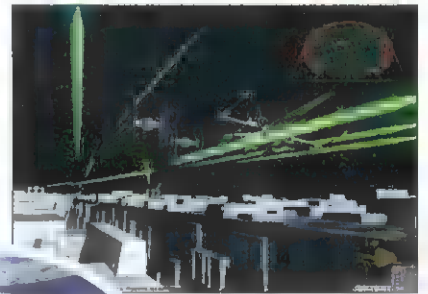
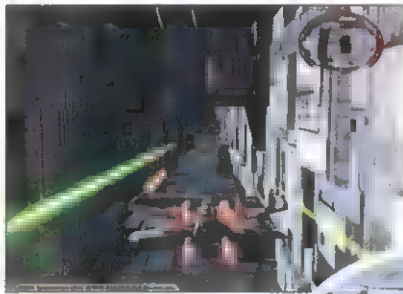
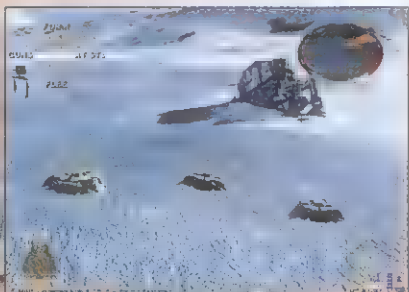
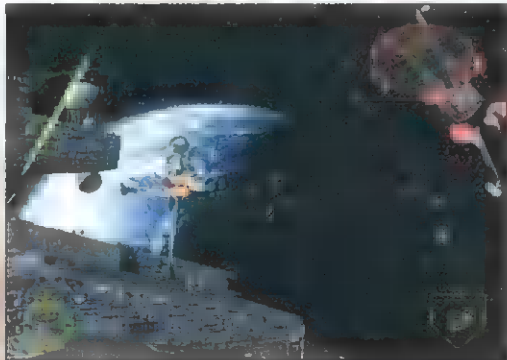


STAR WARS ROGUE LEADER

Az erő most a Factor 5-nál van!

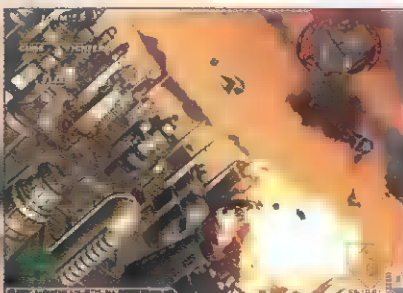
Az E3-on bemutatkozott új Nintendo-masina körül leginkább japán tömeg sűrűgött-forgott, egy játék volt csak, amit a Felkelő Nap Országából érkezettek nem igazán respektáltak: az N64-es Rogue Squadron folytatása. Ez a keletiek általi mellőzöttség persze nekünk csak jó volt, így legalább kétórás sorbanállás nélkül is odajuthattunk a kontrollerhez (jellemző a japánokra, hogy szinte minden újság és weboldal egyik leggyengébb programként értékelte a RS2-t, és a Nintendo saját kiállításán, a SpaceWorldön sem mutatják majd be), így többször is kipróbálhattuk a programot.

Az eredeti Rogue Squadron még 1998-ban jelent meg, és szinte azonnal rendkívül népszerűvé vált rengetegen nyúltak a programot, amiben minden (grafika, hangok, újrajátszhatóság) a helyén volt; sokan azonnal folytatást követeltek -



rajongói nyomásnak furcsa módon a LucasArts nem engedett, és nem bízták meg a Factor 5-öt a folytatás elkészítésével. Idén ugyan kijött a némileg hasonló stílusú Battle for Naboo, ám messze nem lett olyan sikeres, köszönhetően annak, hogy meglehetősen unalmas volt (no és persze az Episode I idején játszódott). Természetesen amikor megérkeztek az első hírek a GameCube-ról, a LucasArts is aktiválta magát: visszavették a Nintendótól a Factor 5-öt (a fejlesztőcsapat ugyanis oroszánrészt vállalt a GC hangchipjének a megalkotásában), és szorosán együttműködve velük új játék fejlesztésébe kezdtek; a rajongók imája meghallgattatott, az új program ugyanis a Rogue Squadron folytatása - illetve újragondolása - volt.

Ez leginkább a alapokon látszik meg, ugyanolyan játéktérmi hangulatot áraszt magából a program, mint elődje, nincsenek benne földi lövöldözős részek, mint a Shadows of the Empire-ben, nem kell kereskedelemmel foglalkoznunk, mint a PC-s X-Wing Alliance-ban, és ami talán a legfontosabb az igazi rajongóknak, a klasszikus trilógia idején játszódik. A 11 küldetés felépítése hasonló az első részéhez, minden pálya három-négy kisebb epizódra van osztva, minden epizódban van pár kötelezően elvégzendő feladatunk, és néhány opcionáli-



Típus	Akción
Előadó	LucasArts
Weboldal	www.lucasarts.com
Kiadás dátuma	LucasArts
Előzetes	2001. november (NTSC)

san végrehajtható. Amennyiben csak a kötelező célokat valósítottuk meg, természetesen akkor is továbbmehetünk a történetben - a sztori azt mutatja be, hogy hogyan alakult meg a híres-hírhedt Zsi-vány Osztály, de ilyenkor jobb, ha lemondunk az előléptetésekről. Ha azonban figyelünk a másodlagos feladatokra is, úgy különféle medálokat, kitételéseket kaphatunk, ezekkel pedig új hajókat és pályákat hozhatunk elő. Az E3-on három küldetést lehetett kipróbálni, az egyik a Bespinen játszódott, a második az első Halálcsillag körül, a harmadik pedig az űrben.

Az első küldetés a játékban a New Hope végére esik, ugyanis a yavini csatában, vagyis az első Halálcsillag ostromakor alakult ki a Zsi-

A Rogue Leader által az E3-on begyűjtött díjak

Hivatalos E3-díjak:

Legjobb konzoljátékok: második hely
Legjobb akciójátékok: első hely

ign.com

Legjobb GameCube-játék: első hely
Legjobb GameCube-grafika: első hely

Gamespot.com

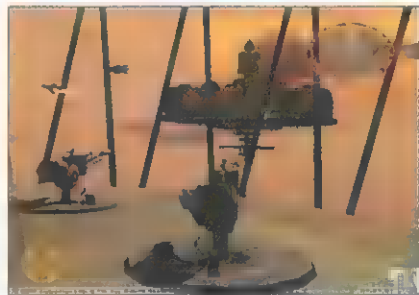
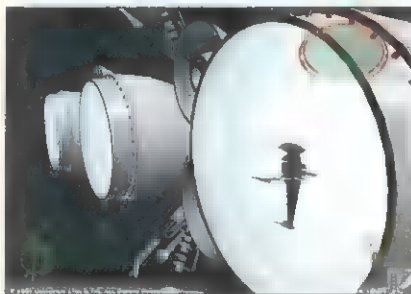
Legjobb GameCube-játék: első hely
Legjobb konzoljáték: harmadik hely

GameSpy

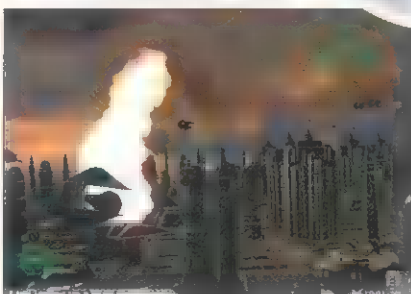
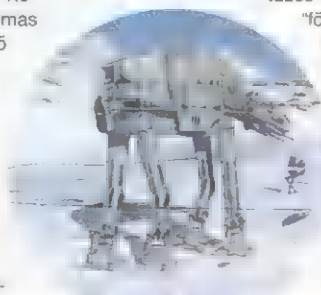
Legjobb Nintendo-játék: második hely

Playtime!

Legjobb GameCube-játék: első hely



vány Osztag alapja. A küldetést három részre osztották, először ■ ütegtoronyokkal kellett végezni, aztán egy Tie-Fighter-rajt kellett szétrobbantani, és végül jött a híres-nevezetes repülés a Halácsillag szellőzője felé az árokban. Utóbinak fantasztikus hangulata volt, ■ szűk folyosón maximumra gyorsítva kellett terelgetnünk az X-Winget, miközben kerügetnünk kellett ■ lézereket, és ■ végén pedig ■ jól ismert célzókéval tájolóhattuk be ■ szellőzőnyílást. A bespini pálya talán még kidolgozottabban jelent meg a RS2-ben, mint a filmben, a hatalmas felhővárosban napnyugtakor lehetett vadászni A-Wingünkkel egyrészt ■ Tie Fighterekre, másrészt meg hatalmas hőléggallonokra hasonló repülő erődökre. Ezen ■ pályán a fejlesztők arra voltak ■ legbüszkébbek, hogy a küldetés alkonnyattá kezdődik, és a nap nyugvásával folyamatosan változnak a látási viszonyok, először csak a város keleti része borult sötétségbe, majd lassanként az egész bolygó; ■ lézerek megvilágították az épüle-



teket, a nyugodt (?) lakosok pedig ■ legtöbbször házat kivilágították. Pazar! Az űrben játszó pályán egy hatalmas Calamari hajót kellett egy ideig megvédelmeznünk egy kisebb (relative, persze) Csillagrombolótól. A romboló látványa hihetetlen volt, bár ■ is igaz, hogy amíg néztük ■ fantasztikusan kidolgozott hajót (130 000 poligonból állt!!!), mindig lelőttek minket az Interceptorok. Az E3 óta a készítő felfedték még egy pályát, mégpedig ■ fagyos Hothon játszódot, amiben szinte egy ■ egyben a film eseményeit láthatjuk, csak persze hatékony részvételünkkel. Ahogy a Shadows of the Empire első pályáján, itt ■ az volt ■ legfenségebb érzés, amint kicsiny Snowspeederünkkel átrepültünk ■ hatalmas lépegetők tábai között, majd ■ kábeles trükkkel térdre kényszerítettük a böhöm vasdarabot.

Nemcsak a küldetések fantáziadúsága képezte el minket, hanem a grafika is, ilyen nem sűrűn láthatunk eddig, ■ show egyik lezserbb játéka ■ Rogue Leader volt. Mindegy melyik pályáról beszélünk, minden ■ legrészletesebben tudtunk kioldozni: ■ Halácsillag felett lelért Tie Fighternek néha szétrobbantak, égő alkátrészecskéket szórva magukból, néha pedig tüzes meteorokként csapódtak ■ "földbe". A Bespinen ■ már említett napnyugtaeffektus varázsolta el minket, a Hothon lévő hó látványa üti ■ snowboardos játékokban lévő végül pedig ■ hatalmas csillagromboló látványa oszlatta el --- nemlétező - kételeyeinket; ezek ■ srákok tényleg mindent kihoznak a kis lila kockából. Természetesen a kisebb egységek is pompásan néznek ki, a Hothon

rohamozó birodalmi gyalogosok ugyanolyan jól néznek ki, mint mondjuk kopottas X-Wingünk, vagy a hasas Tie Bomberek. A gyönyörű játékok általában meglehetősen lassan futnak, főként akkor, ha első generációs játékról van szó; ebben az esetben ez korántsincs így - nem véletlen, hogy a Factor 5 részt vett a GameCube meglakotásában... Minden pálya minden körülmények között gyorsan futott, illetve inkább száguldott. A játékot az E3-on bemutató fejlesztő elmondása szerint minden

egy pályát úgy egyensúlyoznak ki, hogy ne ■■■■■ a játék sebessége 60 fps alá. Ehhez természetesen ugyanilyen színvonalas hangok dukálnak, minden Dolby Surroundban szól, úgyhogy házimozi-tulajdonosok valószínűleg lefordulnak majd székükről, ha meghallják, hogy milyen hangot ad ki egy Interceptor, ha csak pár méternyire húzunk el tőle. Szerencsére a kezelést is jól oldották meg, a számunkra nem nagyon szimpatikus GameCube-kontrollert kitűnően használható volt, úgy mozdulattal adhattunk ki parancsokat a többieknek, nézhetünk körül ■ pilótafülkében, vagy váltogathattunk a különféle lövészmódok között.

A LucasArts a sorozatos fiaskók, gyengébb játékok után végre megrázta magát, a Rogue Leader csodálatosnak ígérkezett, eddig az első olyan GC-s játék, ami miatt már egyedül is megéri megvenni a konzolt. Reméljük a többi platformon ■ hasonló minőségben kezdenek elé működni. Go LucasArts, go!

Első benyomások

Potenciális
★★★★★ - **alkalmasnak tűnik**

Hosszú várakozás után ismét egy jó játék lehetett a trükkök és a képek között.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

██████████ 65%



TECHNOMAGE

Azok között, akik részvétel vettek az előző körben,
1 db **Technomage** PlayStation 2-játékot sorsolunk ki!

WDL WARJETZ

Azok között, akik részvétel vettek az előző körben,
1 db **WDL Warjetz** PS2-játékot sorsolunk ki!

WDL WARJETZ

A részvételre nyílt időszakban a WDL Prémium 1139. Ft.
Tárgy u. 42-44. címen szállítunk ki.
A részvételre nyílt időszakban WDL Warjetz játékot
Beküldési határidő: 2004. szeptember 30.

A részvételre nyílt időszakban a WDL Prémium 1139. Ft.
Tárgy u. 42-44. címen szállítunk ki.
A részvételre nyílt időszakban Technomage játékot
Beküldési határidő: 2004. szeptember 30.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK



WDL WARJETZ

Azok között, akik részvétel vettek az előző körben,
1 db **WDL Warjetz** PS2-játékot sorsolunk ki!

WDL WARJETZ

A részvételre nyílt időszakban a WDL Prémium 1139. Ft.
Tárgy u. 42-44. címen szállítunk ki.
A részvételre nyílt időszakban WDL Warjetz játékot
Beküldési határidő: 2004. szeptember 30.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK



PIRCAPÉ FROM MONKEY ISLAND

Azok között, akik részvétel vettek az előző körben,
3 db **Pircepé from Monkey Island** PS2-játékot sorsolunk ki!

PIRCAPÉ FROM MONKEY ISLAND

A részvételre nyílt időszakban a WDL Prémium 1139. Ft.
Tárgy u. 42-44. címen szállítunk ki.
A részvételre nyílt időszakra: Pircepé from Monkey Island.
Beküldési határidő: 2004. szeptember 30.

Hahó, mindjárt következnek az e havi termés! Mielőtt azonban alámerül-
nénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. **■**
áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélezünk
úgy mint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált
százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jel-
lemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehason-
lítás is **■** versenytársakkal („Barátok közt”).

PLAYTEST

Grafika:

A játékélményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van **■** vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.

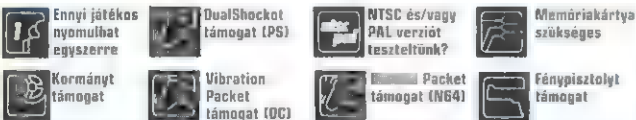
Hangok:

Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zö-
rejek törnek elő a tv hangszóróiból, amelyek az eufónikustól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpró-
báljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:

Ez pedig már az Ítélet Napja! A játék megmérettetett kategóri-
áján és típusán belül, játékélmény és újrajátszhatóság tekinte-
tében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajítsuk,
avagy hány hálaadó imádságot rebegjünk **■** készítőinek.

Infok :



Tartalom

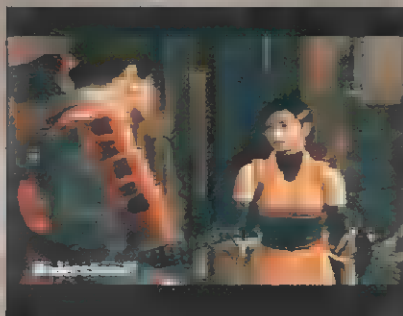
Onimusha Warlords (PS2)	28	Outrigger (Dreamcast)	60
Technomage (PS)	34	NBA Street (PS2)	62
Dracula 2:		Tigger's Honey Hunt (N64)	64
The Last Sanctuary (PSX)	40	Atari Anniversary Edition	
Stupid Invaders (Dreamcast)	42	(Dreamcast)	66
Red Faction (PS2)	46	ATV Offroad Fury (PS2)	68
Final Fantasy Chronicles (PS)	50	NASCAR Heat (PS2)	70
Escape From Monkey Island (PS2)	54	Crazy Taxi (PS2)	71
Shadow Of Memories (PS2)	56	Twisted Metal Black (PS2)	72
Spec Ops: Covert Assault (PS)	58	Warriors Of Might & Magic (PS2)	74

Resident Evil szamurájokkal

ONIMUSHA
WARLORDS

Nem vitás, hogy Resident Evillel a Capcom megfogta az isten lábát. (Vagy inkább az aranytojást tojó tyúkot - a profittermelésre szakosodott cégek tulajdonosait sokkal jobban meghatja, ha alkalmazottai inkább bevételt mutatnak fel, mintsem természetfeletti lények alsó végtagjait.) A túlélő horrorjátékok kategóriájának királya már eddig is milliőkat hozott a konyhájukra, abszolút nem csoda tehát, ha az ötletet megpróbálják új köntösben is felszolgálni a t. vásárlóknak. Történt már ilyen próbálkozás dinoszauruszokkal (ld. Dino Crisis), és az Onimusha (japán jelentése: szellemharcos) Warlordsra is elég csak egyetlen pillantást vetni, és az ember már rögtön tudja, hogy hol keresse a felmenőági rokonságot.

Az Onimusha fejlesztését még valamikor az őskorban kezdték el Nintendo 64-re. Az első nekirugaszkodás nem tartott túl sokáig, mert a készítőknél már a fejlesztés kezdeti szakaszában fellúnt, hogy a gép nyújtotta lehetőségek nem igazán elégítik ki a játékkal kapcsolatos elvárásait. Nosza, gyorsan áttették az egész projektet PlayStationre, és ezzel el is bogarásztak majd' egy évet, mikor is a Sonytól megkapták a PS2



▲ Ez itt Kaede. Mentsük meg inkább őt!

fejlesztőketek, ismételten kukába továbbíthatták addig végzett munkát.

Bemutakoznak a szereplők

A történet kulisszáit tekintve japán barátaink nem mentek túl messzire saját házuk tájáról: a saját történelmüket pécézték ki, annak is az egyik legvidámabb részét: XVI. századot. Ezt a korszakot nemes egyszerűséggel "a hadakozó fejedelmek kora" néven emlegetik a történészek, ami nem is csoda: több mint kétszáz, önálló tartományra szabdalta ország hadurai egy mai Quake deathmatch-partit is megszegyenítő lelkesedéssel estek egymás torkának, és maig is a történelem egyik legnagyobb rejtélye, hogy hogyan NEM sikerült teljes mértékben kipusztítani az egész ország lakosságát. A korszak három legjelentősebb történelmi figurája is természetesen ezen tartományurak közül emelkedett ki, és - szintén természetesen - azzal a tettel, hogy sikerült uraimuk alatt egyesíteni Japánt (ha kettejüknek csak rövid időre is). Közülük első, bizo-

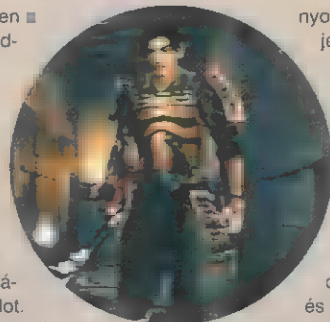


▲ Két perc alatt megvan Yuki hercegnő! Ez gyors volt!

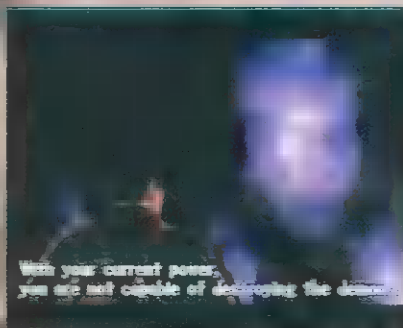
nyos Oda Nobunaga, az addig teljesen jelentéktelennek számító Owari tartomány hadura,

1560-ban tűnt fel egy elképesztő haditettel. Mindössé 2000 harcosával rajtaütött a kiotói császári székhely ostromára készülődő Yoshimoto Imagawa hadúr nyolcszoros túlerőben lévő seregén, amely az okehazamai síkon táborozott - és döbbenetes győzelmet aratott felettük! (A meglepetés ereje, a hajnali félhomály a zuhogó eső mellett ebben nyilván az is közrejátszott, hogy Imagawa úr már a csata elején kénytelen volt megválni fejétől.)

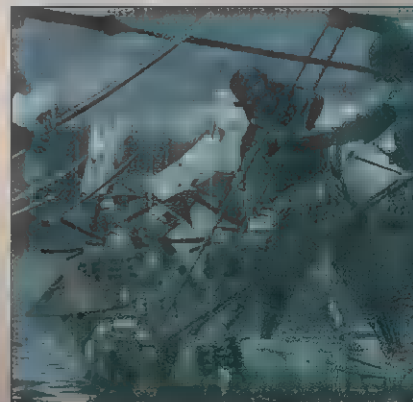
E jeles csata vidám életképeivel indul a játékot nyitó, majd ötperces remek videó. Egy halom vidám szamuráj lelkesen csépell egymást különféle szűrő- vágófegyverekkel, leendő főhősünk, Samanosuke Akechi pedig egy közeli dombról figyel a korabeli sporteseményt. Léven magányos szamuráj (rónin), ő nem vesz részt egyik oldalon sem a küzdelemben, bár ez



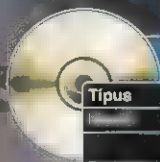
▲ Hatalmas, de ne felejtsetek el!



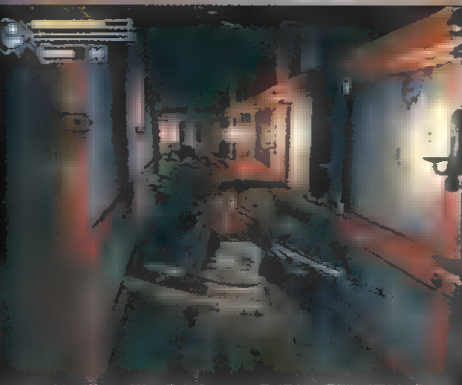
▲ Az ügyek elég gyorsan változnak, és a harcok is változnak.



▲ Na, de uraim? És hol marad a fair play?



Típus	Túlélő horror
	Capcom
Megjelenés	2001. március 15. (NTSC) 2001. július 6. (PAL)



▲ Hé! Hátulról nem ér!

mondjuk nem akadályozza meg abban, hogy néhány arrajárót ő is segítsen a túlvilágra (nyilván csak a sport kedvéért). Pár száz hulla után Nobunaga megkapja ■ örvedetes hírt, hogy Imagawa nagyúr (illetve Surugát mondanak, de ez ne zavartasson senkit, ennek ■ tartománynak az uráról van szó) nemcsak ■ szó átvitt, de szoros értelmében is elvesztette a fejét, amit ő természetesen elégedett röhögéssel nyugtáz. A mosolya aztán azonnal elhal, amint egy arra járó nyilvánoszó a torkában landol, és így ő is kénytelen feliratkozni a veszteséglistára. (Mellesleg a történelmi Nobunaga ■ tényleg eme kellemetlen módon vájt meg földi porhüvelyétől, midőn kedvenc hobbijának, engedetlen szomszédai megtámadásának hódolt. Kedvenc tábornoka, aki megbosszulta a halálát, ■ Toyotomi Hideyoshi néven másodszer is egyeztetette Japánt, egyébként szintén mellék szereplője lesz ■ játéknak: csúnya, gonosz kis tökmag, akit történetünk idején még Tokichiro Kinoshitának hívnak, és néha a semmiből előbukkanva fog heccelni bennünket.)
Egy évvel a csata után



▲ Kaede éleslátása mindig is lenyűgözőt

Samanosuke kétségbeesett hangú levelet kap távoli rokonától, az imagawai kastély hadurának húgától, Yuki hercegnőtől. A hölgy arra kéri hősünket, hogy mihamarább ugorjon be hozzájuk, mert mostanság már komolyan kezd kétségbe esni ■ kastélyban zajló események miatt: sorra tűnnek el a szolgálók, és mindenki azt rebesgeti, hogy alvilági démonok ragadták el őket... A rettegés mondjuk nem egészen alaptalan: mint az ■ történet során kiderül (pontosabban a végén, de szerintem ■ olyan nagy baj, ha már most elkotyogom), ■ alvilági démonok Fortinbras nevű "hadura" élőhalottként újraélesztette Nobunagát, hogy valóra válthassa céljait - mi több, démonok hordáit adja ■ keze alá, mert remek eszközt lát benne saját céljainak (többek között ■ démonhordák növelésének) beváltásában. Nobunaga pedig éppen ■ inabayamai kastélyt szúrta ki következő célpontjának...

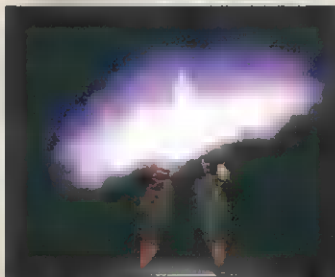
A lovagias Samanosuke természetesen azonnal ■ kastélyba siet, de - mint arról ■ gonosz dramaturgia ilyen esetekben rendszeresen gondoskodni szokott - sajnos pár perccel később a hercegnőt pont elrabolja pár démonsamuráj. Az ivararany azonban hamarosan helyreáll, mert megerkezik Kaede, a kunoichi (ez a kézikönyv szerint ■ női nindzsák definíciója), akit a régi időkben még Samanosuke kinyírása-
■ béreltek fel különféle jóakarói, de aztán ő inkább úgy döntött, hogy a hullajelölt tők jó fej, és útitársául szegődik, amikor éppen hercegnőket akar kiszabadítani különféle démonok kezei közül. Most ugyebár éppen ilyen fennforgás vagyunk, tehát meg ■ egyeznek abban, hogy Kaede észak felől, míg Samanosuke a másik úton közelíti meg a fellegvárat, amerre a démonok tartottak foglyukat. Hamarosan utol is érik őket egy udvaron. (Közben persze az egész kastélyban folyik ■ harc, így útközben néhány gyengébb démonharcoson meg is kezdhetjük a harci



▲ A fogorvosok szövetségének ajánlásával

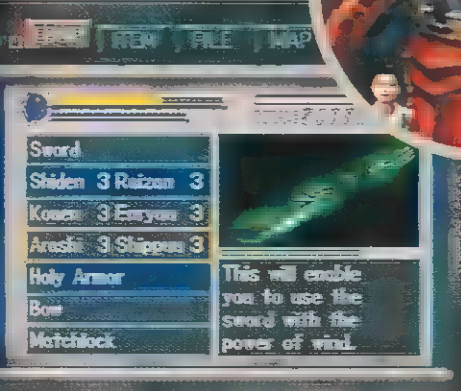
A szférák zenéje

A játék során három különböző szférához tartozó mágia (jég, tűz, levegő) mestereivé képezhetjük magunkat, amelyeket három szín (kék, vörös, zöld) is jelképez. Minden szférához tartozik egy gömb és



■ fegyver, amelyek szintjét ■ mentések helyéül is szolgáló mágikus tükröknel fejleszthetjük ■ összegyűjtött lila gömbökből. ■ magasabb szintű fegyverek természetesen nagyobbat sebeznek, míg a gömbök fejlesztésére azért van szükség, mert bizonyos ajtókat mágikus pecsét(ek) zárnak le, és ezeket csak akkor tudjuk kinyitni, ha ■ hasonló színű szférához tartozó gömbünk legalább olyan szintű, mint ahány pecsét van ■ ajtón (na és persze azt a gömböt/legyvert használja éppen Samanosuke).

tréninget.) A hercegnő éppen két "háromszemű" társágában tartózkodik, akik néhány vehemens kardvágás után a távozás hímes mezejére lépnek. Hurrá! Egy perc alatt sikerült teljesítenünk a játékot - gondolja ■ Bouncerből kiinduló játékos, bár öröme egy kicsit korai: némi földrengés kíséretében a zseb-démonok helyeit egy XXL-es méretű érzék, szemlátomást egyenesen egy Signal-reklámból. A kezében tartott szöges buzo-

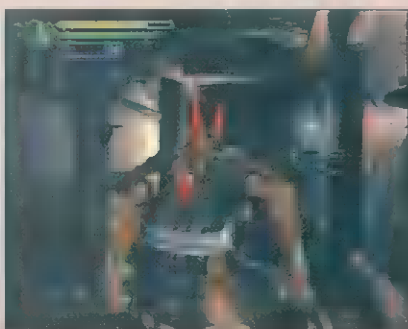


▲ Remek, asszem semmit nem felejtettem otthon



▲ Ettől ■ háromszemű összes ■■ keresztbe áll

gány úgy kábé kétszer akkora lehet, mint hősünk, és ezzel azonnal nyugalomra is int bennünket. Aztán ■ hercegnőt ■ hōna alá csapva eltrappol valami roppant sötét bugyor irányába...



▲ Bocs, Tűskebőki, de menj arrébb, mert így nem látom magamat!



▲ Nem vagyok holdkóros, csak ezért a kardért ugrottam fel ■ tetőre

Lélekölő multság (avagy kesztyűbe dudálni)

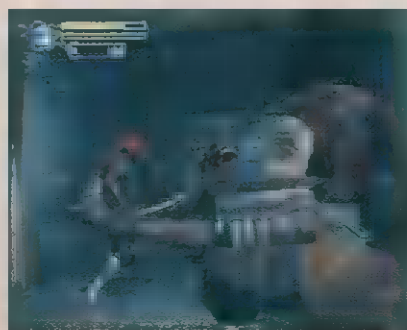
Az érthetően kissé alélt Samanosuke furcsa álmot lát: egy arc ■ Ogrék klánjának képviselőjében megajándékozza egy mágikus kesztyűvel, amelynek segítségével magához ragadhatja az elpusztított démonok erejét. Amikor egy démon áldásos tevékenységünk következtében jobblétre szenderedik, akkor néhány színes buborék hagyja el földi porhüvelyét, és pár másodpercig a légtérben kering. A kör megnyomásával ezeket beszípanthatjuk ■ kesztyűbe, amelyek színük függvényében

különbő vidám dolgokat eredményeznek, amelyeket elég egyszerű az RPG-kből már jól ismert fogalmaknak megfeleltetni:

Sárga: Plusz HP, azaz növeli ■ életerőnköt. Ha ez maximumon van, akkor sincs különösebb baj, mert ■ játék erősen vigyáz arra, hogy mindig kevesebbet kapjunk vissza, mint amennyit a minket ért támadások elvettek belőle. Így tehát jobbára kénytelenek teszünk a gyógynövények és medicinaik fogyasztásával elkerülni az életerőnk nullára redukálódását jelző, ronda "Died" feliratot.

Kék/Zöld/Piros: Mana vagy MP, ami ■ színének megfelelő szférához tartozó mágikus erőt tölti vissza. Csatában ezek mindig jól jönnek, de ■ játékban előre haladva sokkal kézenfekvőbb megoldás lesz elzárándokolni a két manakút egyikéhez, amelyeknél mindegyiket csutkára tölthetjük.

Lila: Egyfajta XP, ■■ tapasztalati pont, ebből lesz a legtöbb. A beszívott gömböket a kesztyű elraktározza, amelyeket aztán ■ legközelebbi mágikus tükrőnél felhasználhatunk valamelyik cuccunk fejlesztésére. Növelhetjük a mágikus gömbjeink és ■ hozzájuk tartozó fegyverek szintjét, de hagyományos cuccokat (gyógynö-



▲ Egyesek nem a legelőnyösebb oldalukról mutatkoznak (be)

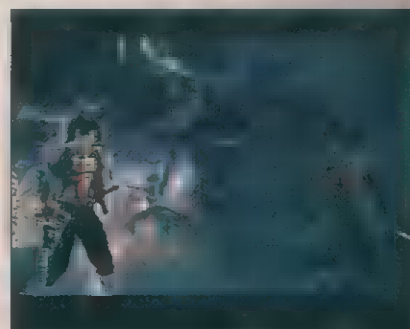


▲ Tükröm, tükröm, mondd meg nekem, fejlesszek vagy mentsek éppen?

vény, nyíl, puska, golyó) is tovább fejleszthetünk (orvosság, tüzes nyíl, robbanógolyó).

■■ ki kard, ij ■i ij, és hasonló marhaságok a harcrendszeréről

Nem hinném, hogy valaki túl sok meglepetést talál az irányításban, ha már játszott hasonló játékkal (hacsak nem azt, hogy miért nem lehet analóg karral is irányítani Samanosuke mozgását). Mondjuk a módszer adódik is abból, hogy a játék fix kameranézetből mutatja az egyes helyszíneket: ezzel a ké-



▲ Az embernek ugyebár néha szembe kell szállnia önmagával is



▲ Szerintem nem fogok tudni elsunnyogni mellette



▲ Futi-futi, itt jön megint buzogányos barátunk!



■ ■ jóképű Nobunaga bácsi, aki démonokkal cimborál

szítók sikeresen elkerülték azt ■ követő kameranézeteknél szokásos idegesítő hibát, mikor ■ a kamerának ■ szűkebb helyeken lehetetlen pozícióba (pl. egy falba) kellene mozognia a Tomb Raider és társai - cserébe viszont természetesen beleestek abba, hogy semmit nem látunk, ha mondjuk egy ellenfél a rögzített kamera "előtt" áll. (Úgy látszik, ez már így lesz ■ világ végezetéig.) Az Irányítás karakter relativ, azaz ■ fel gombbal abban az irányban haladunk előre, amerre hősünk néz, ■ jobbra/balra gombokkal forgunk, míg ■ le segítségével hátrálunk, az R2-vel pedig hátraarcot csinálhatunk.

A kardforgatásnál sem bonyolították túl ■ dolgot: a négyzet a normál támadás, és Samanosuke aszerint vág valamilyen irányból, hogy hányszor nyomtuk meg ■ gombot egymás után.

Ha a feje felől suhintott, akkor az rendszerint földre is viszi ■ kisebb ellenfeleket (ugyanaz az effektus azaz is elérhető, ha a le+négyzettel egyszerűen felrúgjuk a t. konkurenciát). Ilyenkor azért még idővel fel szoktak állni egy menetbe, már amennyi-



▲ Kicsit rápirítottam Fortinbrasra ■ utolsó menetben...



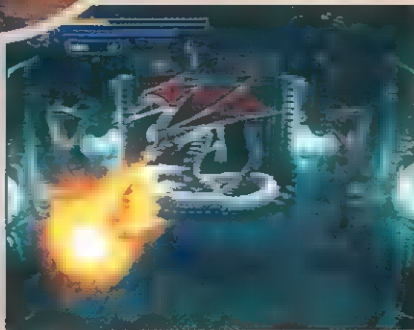
▲ Én kerülöm ■ konfrontációkat. Különösen Kaedet irányítva

ben nem használjuk ■ kivégzés kombinációt (fel+négyzet). Ez ■■ egyébként is roppant üdvös mozdulat különösen jól fog jönni an-nál ■ kedves kis csápos démontípusnál, amiből kettő lesz, miután levágtuk...

Ha Samanosuke kezében valamilyen mágikus fegyver van, akkor ■ haromszöggel látványos mágikus támadást indíthatunk - már amennyiben van ehhez elegendő manapontunk (ha nincs, akkor ■ képernyő felső részén, az életerő alatt villog a mana kijelzője). Ezek nyilván sokkal nagyobbakat sebeznek, mint a normál támadások, viszont - lévén egy maximumra feltöltött mágia ■ csak három támadásra elegendő - célszerű ezeket a nagyobb szörnyekre tartogatni. A bossoknál pedig már mindenképpen szükség lesz arra, hogy a három mágikus fegyvert váltogassuk

Samanosuke kezében, és mindig azzal támadjunk, amelyikben éppen van töl-

let. A "legjobb" védekezés a támadás" alapelv ebben a játékban nem igazán jó ötlet, következésképp harcban célszerű mindig az L1 billentyűvel védekező pozícióban tartózkodva blokkolni először ■ támadást, és utána visszatámadni. (Mellesteg hősünk akkor is blokkol, ha ■ támadónak



▲ ...de ilyen trükkjei azért neki is vannak!



▲ Lányok egymás között: Kaede betör, Yuki pedig törölgeti

hattal áll...)

A kardokon kívül ■ játékban akadnak löfegyverek is, úgy mint ij és kovaköves puskák. Ezeket természetesen csak akkor használhatjuk, ha ■■ hozzájuk megfelelő töltény is. Használatuk annyiban eltér ■ kardoktól, hogy tüzelés előtt az R1 gombbal célra is kell tartani őket. A nyilat és a puskát tulajdonképpen az egész játék folyamán csak egyszer kell használni (az erkélyekről és háztetőkről lövöldöző mezei démonok elől egyszerűbb fel-futni): csak ezekkel tudjuk a tő közepén levő házban rekedő szörnyet le vadászni a legtérből. (Egyébként melegen ajánlott legalább a puskák töltényeinek továbbfejlesztése robbanógolyóvá, mert szerintem ■ normál löszerek nem elegendők ellene.)

Kaedénél kevesebb ■ gond: ő csak a saját fegyvereit használhatja (rövid kard, illetve dobótörök), amelyek nagyon gyengék, így nála fokozottan érvényes, hogy muszáj állandóan blokkoló állásban tartózkodni, valamint ■ "legjobb" védekezés ■ taktikai viszavonul-

A Sötét Birodalma

■ játék ■ pontján is találkozunk egy igen ellenszenves figurával, aki töt-ágast állva (illetve inkább lógva) me-regeti ránk a szemét. Miután ■ Evil Plate-tel kinyitottuk a mágikus ajtó zárját, hajlandó szóba is elegyedni velünk: a Sötét Birodalmába invitál bennünket, ahonnan ugyan kevesen szoktak visszatérni, viszont zsákmányuk hatalmas. Ez ■ lírai megfogalmazás a Bishammon furulyát ■ néhány fluoritot takarja. Az előbbi segítségével az utolsó pályán felvehetjük a Bishammon kardot, amellyel gyerek-



játék lesz Fortinbras legyőzése. ■ Sötét birodalma húsz, egymás alatti szintből áll. Minden egyes szint egy-egy helyszín, ahol nyolc-tíz, különböző kategóriába tartozó démonok kell lecsapkodnunk. Amikor ez megtörtént, egy felfelé és egy lefelé vezető fény-sugár jelenik meg, és attól függően, hogy melyikbe lépünk be, visszamenekülünk vagy utazunk tovább lefelé. A mókás ■ egészben az, hogy közben ■ természetesen nem tudunk menteni, azaz azt a 150-200 démont egyszerre kell levernünk. Remek kis szórakozás...



▲ Ahol a legnagyobb ■ szükség, ott a legközelebb ■ segítség

lás". (Elfutni ugyebár csak mások szoktak - mi bátrak vagyunk!)

Ládák, fluoritok és egyéb cuccok

A játékban viszonylag kevés tárgyat találunk, amelyek legtöbbje valamilyen ládafiaként kerül hozzánk. Részemről roppantul hiányoltam ■ hön szeretett robbanó ládákat, bár néha a gonosz programozó bácsik korszokba, netán nagyobb ládába rejtették őket. Némelyik simán nyílik, némelyik viszont csak valamilyen trükkkel: egy részüknél (egész pontosan négy darab) 1-3-5-7 próbálkozásból sorrendbe kell forgatnunk a fedelükön levő számkombinációt; más részüknél (szintén négy darab) pedig titkosírással kell választ adnunk egy találos kérdésre. Utóbbiaknál ■ helyes választ ■ Seiryu, Suzaku, Byakko és Genbu nevű iratok négy-négy töredékének megtalálása után tudjuk kiókumulálni. Természetesen ■ ilyen köddel védett ládákkal mindig jóval előbb találkozunk, mint ahogy ■ megfejtésüket megtudnánk, így tehát kénytelenek leszünk visszamenni hozzájuk, ha kíváncsiak vagyunk ■ tartalmukra...

Kaede ebben a tekintetben is meglehetősen másodrangú szerepet kap, ugyanis ■ orvosságokon és ■ kulcsokon kívül kizárólag a nála levő álkulcsot használhatja. Mivel Samanosuke mágikus gömbjeivel nem boldogul (er-



▲ Határtalan ■ népszerűségem a Sötét Birodalomban is



▲ Emiatt a döglégy miatt muszáj fejleszteni a lövegyvereink töltényeit

go ■ pecséttel zárt ajtókon sem mehet át), a program szerzőinek azért valahogy lehetőséget kellett adni, hogy vele is el lehessen jutni A pontból B-be - de ■ álkulcs természetesen csak azoknál ■ ajtóknál használható ahol neki mindenképpen át kell jutnia...

Léven a játék japán, természetesen itt is van néhány olyan tárgy (nevezetesen a fluoritok), aminek ■ történetben abszolút semmi szerepe, csak magáért ■ gyűjtés kedvéért lehet gyűjteni őket. A fluoritokból összesen húsz darabot szedhetünk össze (három a Sötét Birodalmának alsó szintjein van), és ha így verjük le a végén Fortinbrast, akkor a továbbiakban ■ főmenüből választható lesz ■ Oni Spirits aljáték.

Banzai!

Ezzel az egy szóval úgy általában össze is foglaltam benyomásaimat a játékról, ami szerény véleményem szerint az eddigi legszebb PS2-játék - már a Tekken Tag Tournamentet és a GT3-at leszámítva, bár azok ugyebár azért kicsit más műfajba tartoznak.

(Technikailag ugyan sok újdonságot nem mutat a grafikai megvalósítás - ■ háttereket szépen lerenderelték előre, és "csak" a figurák mozgásával foglalkozik a masina -, de a hatás tekintetében mondjuk teljesen lényegtelen, hogy milyen eszközöket használunk. Így legalább a teljesítmény ■ hatalmas karakterek megjelenítésére fordíthaták.

Samanosuke ugyanis például több mint tízezer poligonból áll, ami a PS2 tekintetében már egyfajta rekord.) Ugyanez vonatkozik a remekül eltalált aláfesztő zenékre, a kissé naturalista, ámde kegyetlen jól kinéző videókra és a grafikai motorral készült átkötő jelenetekre. Szóval akár teljes mértékben elégedettek lehetünk. Illetve nem teljes mértékben, mert azért ha nagyon akar, azért találhat apró hibákat is benne ■ rossz-májú kritikus. Nyilván nem mindenki lesz elragadtatva a gyengécske történettől, amelyben az ötletek hiányát még inkább kidomborítja a borzalmas angol dramaturgia. Hogy a hang rendszeresen csúszik a szájmozgáshoz képest, az még érthető lenne (nyilván a japán

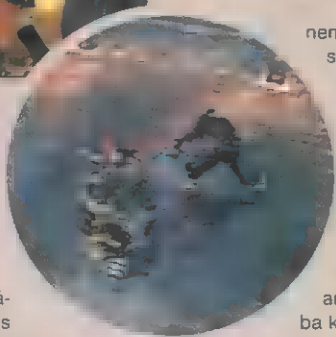


▲ Egy ekkora benga zár mögött valami roppant súlyos dolog rejthető...



▲ Ezt hívják tüzes menyecskének

eredetiben jobban festett, mint az angol/német/olasz szinkronnal), de ilyen banális párbeszédet legfeljebb egy magyar szappanopera engedhetne meg magának, nem egy csúscategóriás PS2-játék. Vonatkozik ez az olyan "színvonalas" megoldásokra is, mint például szegény Samanosuke zsákutcába jut egy aknában, és úgy keveredik ki belőle, hogy pont ott, ahol ki kellene másznia, talál egy ládát, benne egy létrával... Jáááj! Aztán itt van ez ■ Kaede lányka. Szó se róla, tényleg roppant helyes (én első ránézésre inkább már eleve őt szerettem volna megmenteni Yuki hercegnő helyett), de lévén csak ■ játék 5%-ában játszik aktív szerepet, kicsit erőltetettnek érezhetjük ■ szerepeltetését. (Talán csak annak az íratlan szabálynak akar megfelelni, hogy a túlélő horrorokban rendszerint egy férfinak és egy nőnek kell szerepelnie.) Az "aktív" szerep is erős időzójelben értendő: rendszerint akkor vesszük át az irányítást, amikor a történetben Samanosuke valami IGAZÁN nagy kulimászba került. Ekkor jön Kaede, és közli vele, hogy igazán nagy kulimászba került... Mivel Samanosuke feyvereit



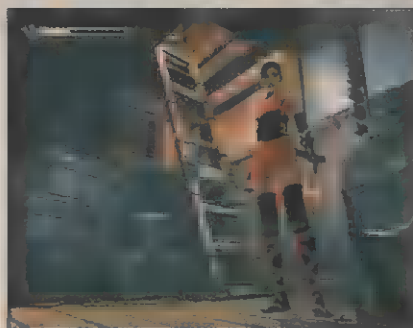
nem használhatja, és lelkeket sem gyűjthet, annyival gyengébb nála, hogy szerintem direkt azért rakták bele ■ játékba, hogy nehogy véletlenül feles készleteink maradjanak a játék végére gyógynövényekből/orvosságából. (Ott meg aztán pláne ■ játékos szivatása a szerepeltetése, amikor Samanosuke csapdába kerül ■ tő közepén álló házban, és ■ azért kell megkerülnünk

Kaedével Tolnát-Baranyát és egy nagy rakás, nála sokkal erősebb szörnyet, hogy aztán ■ végén beordíthassa a házba: "Samanosuke, vigyázz! Egy szörny jön!" Nahát! Micsoda meglepetés...) Ezek voltak akkor azok ■ hibák, amelyeket csak azért kerestem, hogy legyenek (haha), most akkor jöhet az, ami már kicsit komolyabb: hát bizony ■ játék nem valami hosszú. Első nekifutásra is végigkecmeregtem rajta hat játékkóra alatt. (Jó, persze ez valós időben volt vagy húsz is, mert egyrészt a főellenségekkel kicsit el lehet szórakozni, amíg rájön ■ ember a trükkjeikre, másrészt meg az a fixa ideám támadt, hogy elég lesz egy gyógynövény is a Sötét Birodalmának húsz szintjére...)

Ha az előbbi bekezdésben apró gyártási hibámból kifolyólag kicsit gonosz is voltam, attól függetlenül az Onimusha Warlords kimagaslóan jó játék. A Capcom rengeteg pénzt feccölt bele úgy a készítésébe, mint ■ marketingjébe (például csak az USA-ban 5 millió dollárt költöttek ■ reklámjára, két-három hónapig minden PS2-témában érintett magazin hátoldalán ott virított Samanosuke), ami meg is hozta ■ gyűmölcsét: ■ PS2-játékok közül mind Japánban, mind az USA-ban először érte el az 1 millió eladott példányt. Ezzel már önmagában is történelmet írt, és ha négy-öt év múlva talán már nem is fogunk rá emlékezni, az biztos, hogy ■ Devil May Cry vagy ■ Silent Hill 2 megérkezéséig kategóriájának mércéjeként fog szolgálni. A hibáit pedig nyilván ki fogják javítani a már készülő Onimusha 2-ben (tervezett megjelenése Japánban: 2002. március), amelyben egy Yagyuu Jubei nevű samuráj fogja csépelni Nobunaga démonhordáit, most már két kolléga segítségével.



▲ Kaede elmélyülten szemléli minden idők legszebb vízfekéjét



▲ Na, fiúkák? Mit gondoltok, milyen színű bugyit vettem ma fel?

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Onimusha Warlords a Resident Evil család eddigi legszebb körtéssel prezentált tagja, aminek semmi szégyellnivalója nincs ■ felmenőági rokonság előtt. Mindent tud, amit egy túlélő horortól elvárhat a játékos: pergő akcióba ágyazott történet, amelyet logikai feladványok és jónéhány titok színesít. Azt ugyan egy kicsit érezni rajta, hogy szerzői inkább egy jól bevált receptet szerettek volna újra kamatoztatni, mintsem új utakat keresni - így egy remekmű helyett "csak" egy remek játékot kaplunk tőlük. Azért ■ se rossz..

POZITÍVUM

- szinte minden tekintetben (grafika, zene, design, kezelés, stb.) kiváló kivitelezés

NEGATÍVUM

- talán egy kicsit hosszabb is lehetne
- ■ kamera néha egészen lehetetlen képet (nem) mutat

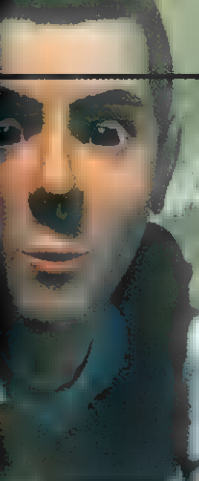
GRAFIKA 91 %

HANG 93 %

ÉRTÉK 88 %

▲ E démon pályafutását is sikerült derékba törni (illetve vágni)

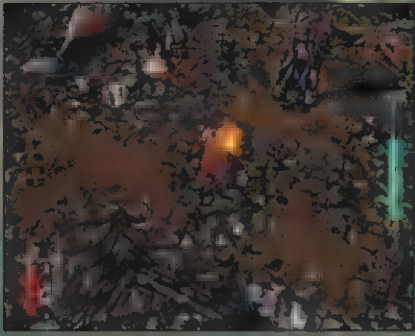




BARÁTOK KÖZT		
PLAYSTATION 2		
Final Fantasy IX.	01/01	95%
Technomage		
Darkstone	01/04	88%



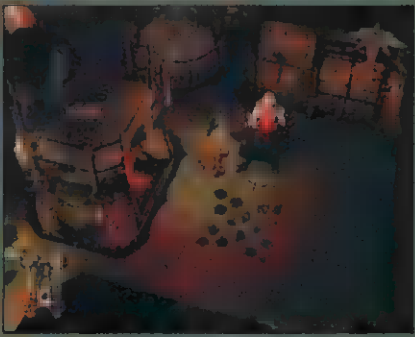
▲ Izzad, hogy a kőszőlők a Szépség mindenük, de azért az a jó, mert...
[unreadable]



▲ Izzad, hogy a kőszőlők a Szépség mindenük, de azért az a jó, mert...
[unreadable]



▲ Az az érdekes, hogy Rissen...
[unreadable]



▲ Na mi legyen ez az? Tol...
[unreadable]

eredetét és szerezzük meg a...
[unreadable]

Kalandozó jöttök

téhat a szokásos feladati...
[unreadable]

jelkes/kis... látható...
[unreadable]

fa szeretné a...
[unreadable]

adott az...
[unreadable]

az... és a...
[unreadable]

szintre...
[unreadable]

az...
[unreadable]

ez...
[unreadable]



▲... ez a...
[unreadable]



▲... a...
[unreadable]

A nagy varázskönyv

és...
[unreadable]

sonlóan a bűvö... is a...
[unreadable]

végzett...
[unreadable]

jobb...
[unreadable]

készülő...
[unreadable]

és más va...
[unreadable]

zókra...
[unreadable]

Míg a...
[unreadable]

Melvin...
[unreadable]

receptet, Steamertownban...
[unreadable]

goblinok és...
[unreadable]

nyek...
[unreadable]

az amig...
[unreadable]

szelők...
[unreadable]

legkarmok:...
[unreadable]

ki Melvint...
[unreadable]

szelők...
[unreadable]

A...
[unreadable]

sehez...
[unreadable]

mérgez...
[unreadable]

zessze...
[unreadable]

len sorait...
[unreadable]

Meteorvihar: Az...
[unreadable]

át nem kell...
[unreadable]

leginkább a...
[unreadable]

hejünk vele...
[unreadable]

ten perc...
[unreadable]

Villám:...
[unreadable]

Intró...
[unreadable]

hüllőszer...
[unreadable]

A...
[unreadable]

zés...
[unreadable]

A...
[unreadable]

ak...
[unreadable]

a...
[unreadable]

néz...
[unreadable]

Ellenben...
[unreadable]

az ellentétek...
[unreadable]

nen a küldetések...
[unreadable]

a Diablo-szerű...
[unreadable]

slash-stílust...
[unreadable]

Az...
[unreadable]

adventure...
[unreadable]

sen...
[unreadable]

küldetés...
[unreadable]

ran viszont...
[unreadable]

sötét...
[unreadable]

zatkra...
[unreadable]

en...
[unreadable]

szint...
[unreadable]

dik...
[unreadable]

az...
[unreadable]

az...
[unreadable]

az...
[unreadable]

Dracula esküvője

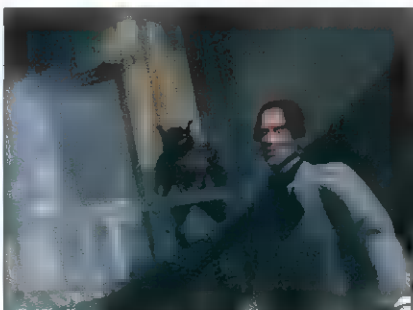
DRACULA 2

THE LAST SANCTUARY

Bram Stoker híres/hírhedt teremtőménye, a rettenetes Dracula gróf eddig már számos formában született újjá: PlayStationön épp egy éve támadt fel a Dracula: The Resurrectionben. No persze akkor is csak azért, hogy áldásos tevékenységünk folytán elbukjon. A vámpírok leghíresebbike viszont nem intézhető el oly könnyen, úgyhogy ezúttal Londonban eredhetünk a nyomába.

A Dracula 2 elején - egy igen tetszetős animációban, amilyenhez hasonló még lesz néhány a játék során - Erdélyben járunk, ahonnan hősünk, Jonathan Harker nem kis szerencsével elhozza a feleségét Dracula karmai közül. Minának még nem gyógyult be a régi vámpírharpás a nyakán, de Jonathan barátja, Seward doktor Londonban legújabb kutatásainak trükkjeit veti be, hogy ne menjen rajta végbe káros átalakulás. Eközben Jonathan elindul, hogy felkeresse Dracula utolsó szentélyét, hogy annak elpusztításával végre egyszer mindenkorra megszabaduljon a gonosztól.

Hősünk első útja Carfaxba vezet, Dracula angliai birtokára, ahol rögtön át is vehetjük a szerepét. Ott állunk a lepusztult kúria kertkapujában, s nézelődhetünk jobbra, balra, fel az égre, le a földre. Aki már játszott a játék korábbi részével, az nyilván nem talál ebben semmi különösét, ám meglehet, sőt biztos, hogy egyeseknek még új Dracula 2 látványvilága. Jómagam még a 3DO konzolján, Snowjobban találkoztam elsőként azzal a grafikai megoldással, amikor az az ember érzése, mintha egy körképet szemlélne - csak épp már nem is kör-, hanem "gömbképről" van szó. Míg Snowjobban különleges optikával felvett fényképeken kalandozhattunk, a Dracula-sorozatban mesterséges tájakon mászkálhatunk, amelyek abszolúte a grafikusok "díszlettervezői" munkáját dicsérik. Nekem speci-

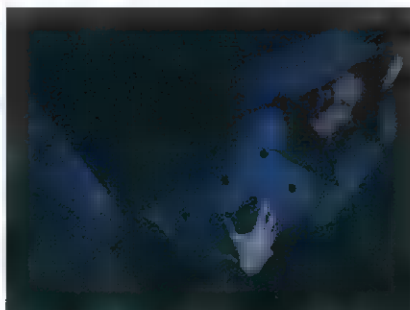


▲ Elöttem is, mögöttem is vámpírokl!

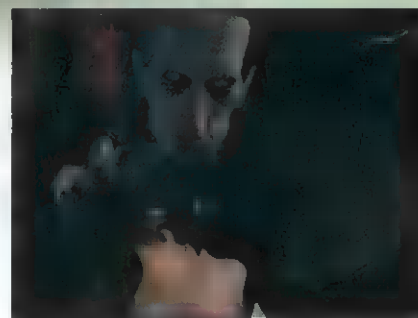


el tetszenek ezek a "3D-s festmények", de - főleg manapság - nyilván már sokan hiányolják, hogy miért nincs például semmilyen vízeffektus (a víz teljesen statikus, hiszen az is csak rajzolt), noha hallani a csöpögést a csatornában... Nos ilyen látképek között "ugrálhatunk", vehetjük fel a kulcsokat, tárhatunk fel titkos rejtkehelyeket, bukkanhatunk bűvös tárgyra - ahogy az már egy ilyesfajta kalandjátékban szokás.

Tulajdonképpen nagyon is fontos, hogy forgathassuk a tekintetünket a helyszínen, hiszen ezen alapszik az egész játék, illetve az irányítás. Ahogy nézelődünk a terepen, azzal mutatunk rá egyes tárgyra. A dolgunkat segítő közepén van egy célpontikon, ami nyomban alakot vált, mihelyst az adott irányban valami érdekes látható. A birtok kapujában forgolódva például egy nyíra vált, s azzal továbbléphetünk az adott irányba. Amennyiben egy felvehető tárgyra leltünk, egy kézikon jelenik meg. Ha pedig valami működtethető szerkezetre, célpontunk egy elforgatható kerék alakját veszi fel, ezzel mutatva, hogy ott valamit tennünk kell. Az is gyakori, hogy fogaske-rekkek alakul: ez esetben valamilyen segédeszközt kell használnunk. (Pl. hiába találunk a talajon egy gyanús pontot, ásnélkül ugyebár nehéz ásni...) A nálunk lévő tárgyak listája meglehetősen szokatlanul néz ki: az irányítón a kört megnyomva kör alakba rendezett lyukakat láthatunk, és azokba kerülnek majd a felvett cuccok. A körön kívül egy kisebb köríckely-



▲ A klasszikus módszer mindig beválik



▲ De szép látvány fogad majd, amikor felébredel!

be kerülnek azok a tárgyak, amik csak valamilyen másik tárggyal együtt használhatók - például a gyufával előbb mindig meg kell gyűjtanunk valamit, s csak aztán használhatjuk. Ezzel végeztünk is az irányítással, ugyanis ilyen egyszerű az egész. (Talán túlságosan egyszerű...)

Én személy szerint csípelem az olyan kalandjátékokat, ahol magunknak kell rájöttünk mindenre (bár ezzel valószínűleg kisebbségben vagyok), de ez a játék még az "én gyomromat is megfektette". Az irányítás legnagyobb hibája kétségtelenül abban rejlik, hogy nem kapunk elég információt az egyes dolgokról. A tárgylistán, említett kör közepén ugyan megjelenik a használni kívánt tárgy kinagyított képe, de amikor mondjuk egy különleges ködtörő készülékre mutatunk rá, akkor honnan is sejtethetnénk, hogy az tulajdonképpen micsoda. Legalább lenne egy vizsgálódás-gomb, minek használatával hősünk pár mondatban összegezné a benyomásait a szemlélt tárgyról! De nem: csak azokat a dolgokat vizsgálhatjuk meg, amiket a program önkényesen engedélyez számunkra - így például a könyvekbe la-



▲ Engem nem lehet könnyen megijeszteni

BARÁTOK KÖZT

teszt

Dracula: The Last Sanctuary

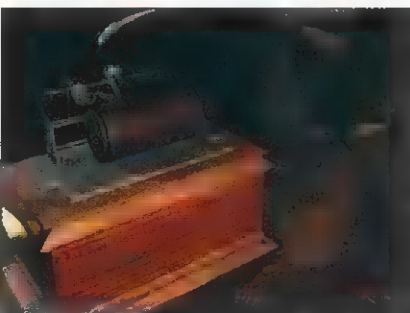
Aztec

Amerzone

pozhatunk bele. (A szükséges helyeken a célpont helyén egy nagyító jelenik meg.)

Az egész játékra nagyon jellemző, hogy mindent csak egyféle-képpen lehet csinálni. Annyira lineáris a cselekmény, hogy például kékért kinyitunk egy fiókot, és abban több tárgy is van egymás hegyén-hátán, akkor azokat csak meghatározott sorrendben lehet felvenni. Még nevetsége-sebb ez az "egyirányú" módszer: például csörög barátunk irodájában a telefon, mi szépen odarohanunk az asztal mögé, de csak nem lehet felvenni a kagylót. A programozók ugyanis arra nem gondolták, hogy a játékos megkerüli a asztalt: csakis az asztal elől lehet telefonálni. Az efféle megoldások különösen dühítőek akkor, amikor veszélyben forog az életünk. Amennyiben valaki ránk támad, egy fogycsok csik mutatja azt az időt, ami alatt valamilyen módon reagálnunk kell. Namármost: nagy nehezen egérutat nyerünk egy farkasember elől, a riadtan nézünk körül, merre menekülhetnénk a nyomunkban még mindig ott hörgő fené-vad elől. Jobbra egy szekrény, balra tükrök, de semmi használható, így hát beljebb lépünk a szobába - de akkor már el is fogy az időnk, a ránk török ajtót... Négyeszer vagy ötször el kell haláloznunk, mire végül rájövünk, hogy mindjárt az elején beljebb kellett volna lépünk, mert a szoba közepéről visszafordulva már "használhatóvá válik" a jobbra lévő szekrény, amit így ajtó elé tolhatunk. (Vajon az ajtó mellől miért nem jutott ez emberünk eszébe???)

Amikor a kalandozásunk egyik színhe-lyén víz alá kell merülnünk, már eleve jobb, ha egy állásmentéssel indítunk. Ugyanis nem elég, hogy nem mindenhol hajlandó emberünk a víz alá bukni, de lent - miután megnyitottunk egy csapot - kész mizéria megtalálni azt az irányt,



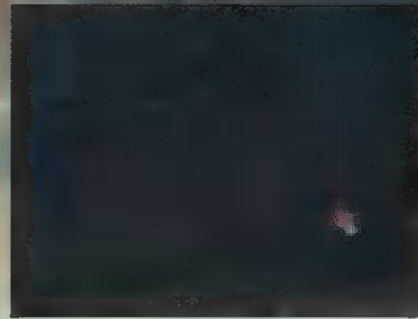
▲ A századelő csúcstechnológiája

amerre felúszhatunk a felszín-re - és persze eközben fogynak a levegő...

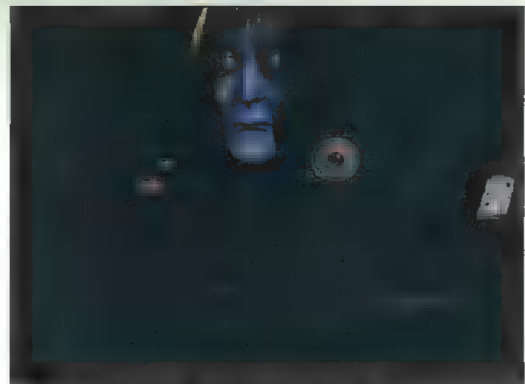
Am nem is ezek a legbosszantóbb momentumok a játékban, hanem hogy néha félrevezető információkkal látnak el minket. Majdnem egy órát elmélkedtem például a temetőben, Dracula szentélyének bejáratánál, ahol valami bonyolult logikai fejtörőt sejtettem, hiszen egy számszámhoz érkeztem, aminek a kódtáblája már megvolt a korábban felvett dokumentumaim között, ráadásul rejtett írással. Utóbbi tényből adódóan abban biztos voltam, hogy a kódtáblát kell használni, s annak alapján kikövetkeztettem, hogy bizonyos napszakok kódjait kell beütni, hiszen a könyvemben lévő rajz ezt mutatta. Próbáltam rájönni a zár logikájára, de csak nem sikerült. Végül elkeseredésemben továbbkutattam a temetőben, s egy kótábla mögé rejtve, szimplán egy papírosra felírva találtam meg a kódot. A kótábla megfejtése ugyanis pont az volt, hogy nem volt rajta a megfejtés. Gyanús volt ugyan, hogy az egyik napszak kódja hiányzik, de honnan a fenéből is gondolhattam volna, hogy azt máshol kell keresni? Arra egyébként is csak utólag jöttem rá (a következő ugyanilyen zárnál), hogy a zár alatti borsószemnyi kis jelölés mutatja, hogy melyik napszak kódját kell beütni...

A Dracula 2 kétségtelenül hosszabb lett, mint az elődje, a gond csak az, hogy a játékidő nagy része azzal megy el, hogy véletlenül elsiklunk valami mellett, és "vakvágányra futunk". Ehhez hozzá kell tenni: nem nehéz "figyelmetlennek lenni", hiszen gyakran olyan sötét helyeken kell kutakodnunk, hogy kénytelenek vagyunk feljebb csavarni a TV fényerejét.

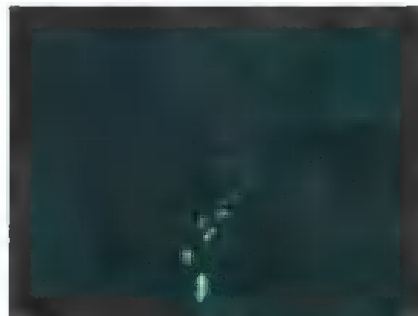
Az elmondottak ellenére azt nem állíthatom, hogy a játék nem tetszett. A művészi megrendezett közjátékok, a jól megválasztott helyszínek hamar feledtetik azt a bosszúságot, amit az irányítás hiányosságai és a képtelen helyzetek okoznak. A fejtörők pont olyanok, amilyenekre egy igazi kalandjátékos vágyik. Furmányos csapdák, trükkös zárok: kellemes kikapcsolódás úgy 10-15 óráig. (Az elakadásokkal együtt.) A végigjátszásunkat használva aligha tart egész 4 óránál tovább. És ami azt illeti, ez minden, hiszen a játék újrajátszása abszolúte nem kínál semmi új élményt.



▲ A nélkülözhetetlen kellékek



▲ A boszorkánytól kell félnünk



▲ Úgy tűnik, hogy itt át lehet menni. (Vagy legalábbis valaki már megpróbálta...)

ÖSSZEFOGLALÓ

Egy klasszikus kalandjáték minimális akcióval, ellenben annál több, nem túl egyszerű fejtörővel. Jóllehet a játék elég nagy kihívásokat tár elénk, a nehézségek egy része - sajnos a Dracula 2 ebben a tekintetben is a régi kalandjátékokra ütött - az irányítás buktatóiból adódik. A maga nemében tehát igen jó játék, a már mondjuk nem biztos, hogy Tekken-rajongó a játékon keresztül fogja megkedvelni ezt a stílust.

POZITÍVUM

- Érdekes csapdák és fejtörők
- Szépen animált, jól megformált szereplők (legalábbis a filmekben)

NEGATÍVUM

- Az irányítás elég gagyi
- Van néhány mezzanet, ahol alaposan el lehet akadni

GRAFIKA 78 %

HANG 85 %

ÉRTÉK 82 %

V. Z.

vzoli@vogel.hu

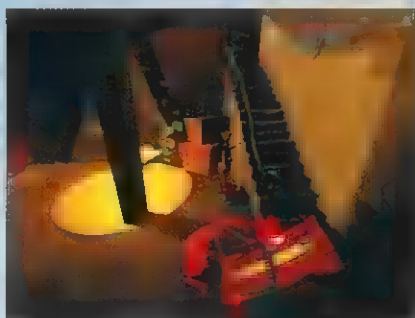


Az idegenek is a fejükre estek

STUPID INVADERS

dreamcast

Típus	Kaland
Kiadó	Ubisoft
Fejlesztő	www.ubisoft.com
Megjelenés	Xilam
	1997. június 22. (1997)



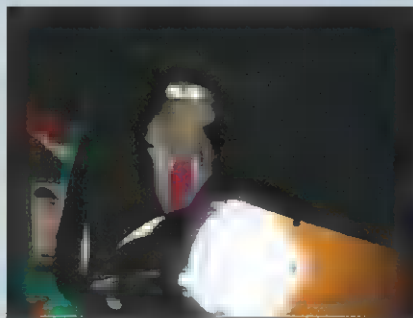
▲ Nahát! Jól megnóhettek erre felé a egerek

A mióta csak felfedeztük fejünk felett a csillagos eget (és már bizony elég régen volt) a emberi fantáziát folyamatosan foglalkoztatta a másik világokon élő értelmes életforma létezésének lehetősége. Istennel, vagy épp ellenkezőleg: nagyon is ember szerű lényekkel töltötték be a világűr sötétjét, a kor aktuális divatirányzatának megfelelően.

Egyes, valószínűleg nehéz gyermekkorral rendelkező science fiction szerzők még ennél tovább mentek, a gondolataik főként ismeretlenben lapuló, fényegető civilizációk körül forogtak. Elméjükben megfogant veszedelem többnyire mindenféle nyálás szörnyeteg vagy fejlett technológiájú, repülő csészealjokról lóvöldöző, gonosz ufonauták képében tört felszínre, akik megharagvva a Földet romba döntik a fél világot, lemészárolva mit sem sejtő, ártatlan emberi séget, csak mert éppen bal lábbal keltek fel a ágyból.

Nos, semmi kétség nem fér hozzá, efféle barátságatlan ismeretlenektől nem érdemes cukorkát elfogadni. Am mi a helyzet a barátokozással, ha Földre látogató űrbéli testvéreink teljesen jöndulatúak?

A Fox Tv néhány éve vetít egy bizonyos Space Goofs című rajzfilmsorozatot (szabad fordításban:



▲ Milyen sötét van idelel! Még szerencse, hogy hoztam magammal elemilámpát



Űrbéli idioták), amely igazolni látszik, hogy ez esetben sem árt az óvatosság. Őt űrhajótörött főszereplőjének semmi problémája nincs emberekkel, sőt kimondottan rejtőzködnek előlük, viszont egy igen speciális okból kifolyólag mégis nagyobb csapást jelentenek egy tucat, két hónapja répan élő aliennél. Az ok pedig nem más, mint hogy a jámbor lények elemi szinten tökelűtöttek, így békés céllal végzett, ám

igencsak kaotikus cselekedeteik egyfolytában veszélyeztetik környezetük épségét. A sorozat sikeréből logikusan következett a PC-s DC-s adaptáció kidolgozása, amely hosszas reklámkampány után Ubisoft kiadásában, a sokatmondó Stupid Invaders néven idén nyáron végre piacra is került.

Vigyázat! Indul a zűrutazás

A játék története a rajzfilmsorozat első részét dolgozza fel, némi kiegészítéssel persze, még több blőd ötlettel elhalmozva az amúgy

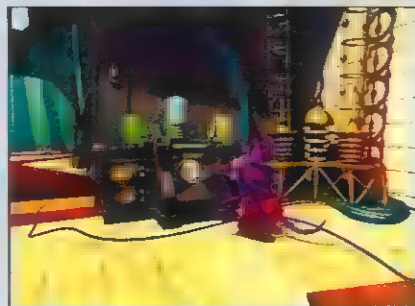


▲ Érdekes, manapság már a hajszáritók sem úgy néznek ki, mint fiatalokomban...

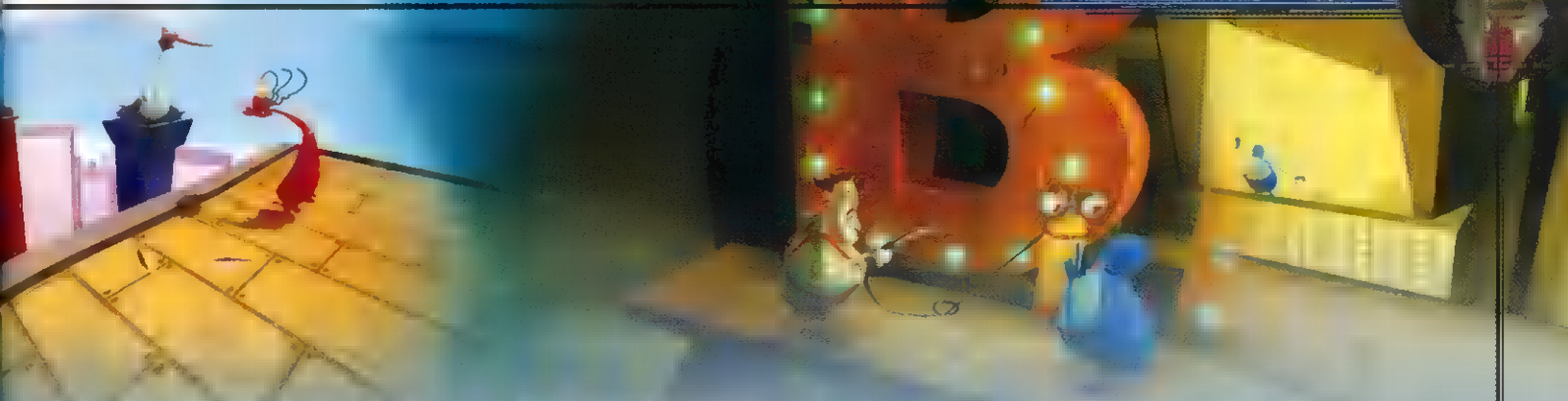


▲ Nem igaz, már nyugodtan napozni sem lehet erre felé!

is eléggé hebehurgya mesét. Egy szép napon öt űrutazó földönkívüli (Bud, Stereo, Candy, Gorgious és Etno) kis repülő csészealjokban vidám kiruccanásra indult a kalandokkal teli univerzumba. Pechükre épp a mi Naprendszerünkbe keveredtek, és járművük meghibásodása a Földre kényszerítette őket. Az átmenetnek vélt műszaki zavar végzetesnek bizonyult, a javítás idejére pórul járt hőseink a bolygó felszínét benépesítő, magát rendkívül intelligensnek tartó faj egyedei elől egy elhagyatott házban húzták meg magukat. Az űrhajó helyrehozásának munkájait öt hosszú esztendőn raboltak el turistáink életéből, ám hála a menedékhelyben talált tévékészüléknek és a helyi kezdetleges civilizáció eseményeinek, szórakoztatón telt a kényes várakozás. De mily szörnyű a sors, épp mikor a hön áhitott felszállásra készülődtek, egy baljós tekintetű BKV-ellenőrré erősen emlékeztető, sötét alak tűnt fel a kapuban. Mivel hőseink valószínűleg nem rendelkeztek érvényes jeggyel, a gonosz idegen kékesen izzó fegyverével egy szempillantás alatt jégkockába zárta valamennyiüket. Bud kivételével persze, aki a felszállási kísérlet helyett véletlenül épp a kedvenc, nap huszonnégy órájában gyakorolt elfoglaltságával, a tévé elmélyült



▲ Nincs itthon a macska, cincognak a egerek!



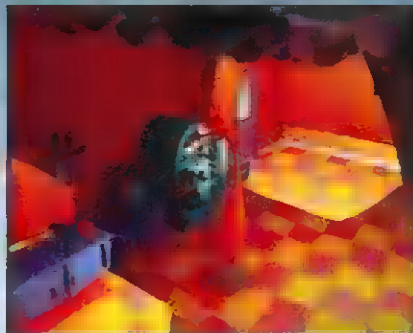
Bud

A leghosszabb nyakú idegen bizvást pályázhatna az ismert univerzum legidőtlenebb lényének címére. A szemlátomást egy jól megtermett hangya és egy kecses vízisikló bizzar kereszteződéséből származó lény szellemi képességei még ■ legnagyobb jóindulattal élve is hagynak némi kívánnivalót maguk után. Tulajdonképpen nem igazán érti, mi ■ többiek baja a Földdel, és ha Bolok, dr. Sakarine bérence nem gyártana jégkockát díszes barátaiból, talán soha nem akarná elhagyni kis bolygónkat. Itt fedezte fel ugyanis intelligenciájához legjobban passzoló hobbiját, ■ tévénezést. Kedvenc elfoglaltságának köszönheti a fagyos támadás elkerülését, így ő lesz az első fejezet főszereplője, amely már az elején nem kis megpróbáltatásnak teszi ki a gyanútlan játékos központi idegrendszerét.



Candy

Kis testéhez képest a legnagyobb fejmérettel rendelkező Candy figurája jól jellemzi a játék kiagyaloínak idióta koncepcióját. A történet egyedüli női szereplője ugyanis igazából transzszexuális fiú, akinek a teljes boldogság eléréséhez már csak az ■ bizonyos feleslegessé vált testrészt lenyisszartása hiányzik. Mivel bolygónkon viszonylag ritkán operálnak át idegeket, így érthető, hogy az őt hajótörött közül a leginkább ő szeretne már hazatérni. Nem éppen átlagos nemi identitása természetesen rengeteg galibát okoz majd spenótszínű hősünknek a viszontagságokkal teli út során, bár kétségkívül ezek a játékosok rekeszizmaira jelentik a legnagyobb veszélyt.



▲ Micsoda? Hiszen ez már rég lejárt

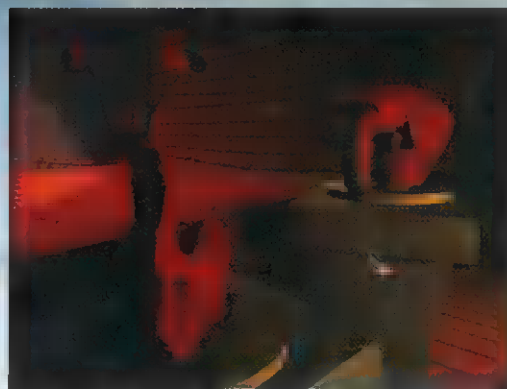
bámulásával foglalatzkodott. Társai fagyos hangulatának okozójával szembesülve értelmi színvonalának leginkább megfelelő helyre menekül - ■ közismerten rengeteg kijáratral rendelkező WC-be veti magát.

Itt jövőnk be mi ■ képbe, Budot irányítva kell megtalálnunk ■ társaink kiszabadításának módját. Miután hidegre tettük önjelölt jégkockagyártó kisiparosunkat, és annak rendje s módja szerint kiolvasztottuk barátainkat, még korántsem értek véget tennivalóink. A hazaútnak nekivágó kis csapat zűrösebbnél zűrösebb kalamajkába keveredik, ■ szituációk fokozhatatlannak tűnő idiotizmusa pedig vég nélkül mélyül. Az események előrehaladtával ■ díszes kompánia mindegyik tagja egymás után akcióba lép. Rövid, marsbéli kitérő után ■ jegesember főnöke, ■ anatómiai kutatómunkáját kiteljesíteni vágyó dr. Sakarine kétes vendégszeretetét élvezik. A jobb sorsra érdemes doktor a jelek szerint nincs tisztában a vermek ásásának súlyos következményeivel, így titkos, fullextras laboratóriumának pusztulása árán tapasztalja meg, hogy nem szabad válogatás nélkül mindenféle idegeket befogadni a házába, különösen akkor, ha szemmel láthatóan ■ elmebetegség tünetei ütözköznek ki rajtuk.

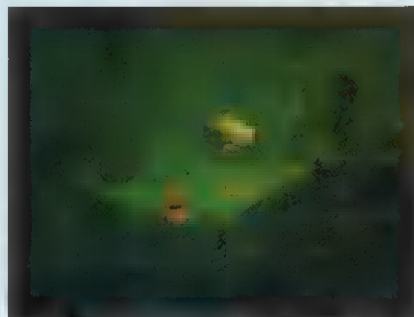
Gondolkodj hülyén, cselekedj izomból!

A kalandjátékok általános jellemzője, hogy az egy-egy konkrét problémát felvető mozaikok egymásba fonódó, eltérő mértékben bonyolult láncolatából építik fel a cselekményt, amely ezen feladatok megoldásával, lépésről lépésre halad előre. Teljesítésükhöz az összegyűjtött információink alapján birtokunkba került különféle tárgyak a tér-idő megfelelő - gyakran az egyetlen lehetséges - pontján való felhasználására van szükség. A sikeres kombinációk megletését általában a többi szereplővel folytatott kommunikáció, valamint az egyes játékokra egyenleg jellemző, különböző szinten igénybe vett logikai készségünk segíti.

A Stupid Invaders kategóriája tipikus példá-



▲ Hmm...Nekem valami büzlík a szobrok körül!

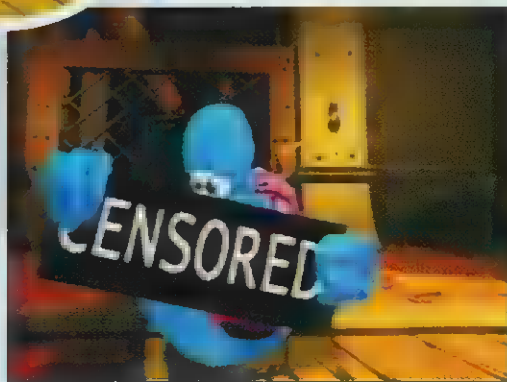


▲ ■ végre, megvan a tengeralattjáró, amiről annyit kornyikáltak!

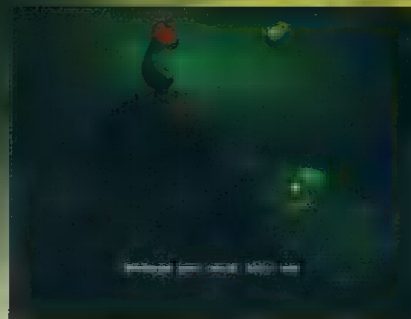
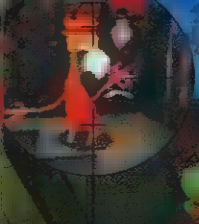
nyának nevezhető, leszámítva az ominózus logikai készséget, amely inkább hátráltatja, mintsem segítené ■ feladványok megfejtését. Már ■ történetből ■

sejthető, hogy nem kis mérvű agyamentségre számíthatunk, mégis meglepő a kivitelezésből áradó tömény idétlenség.

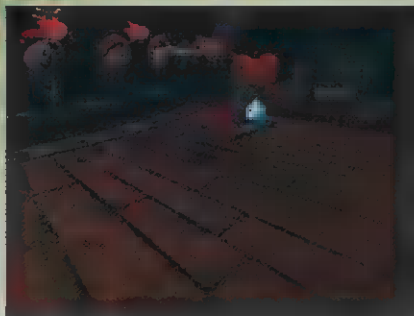
Az önfeledt szellemi leépülés eddig sohasem látott dimenziói nyílnak meg szemünk előtt, a masszív idiotizmus gyakorlatilag pincétől a padlásig a



▲ Takarja jótékony homály ■ jelenetet



▲ És mitől ilyen szép vörösek a szemeid?

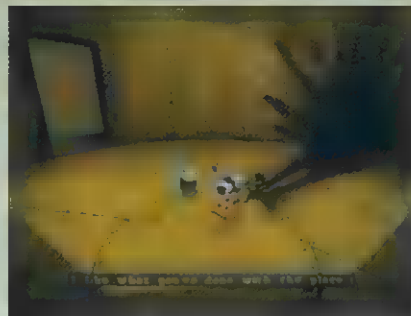


▲ Na, kihúzlak innen titeket, mielőtt még feljelenet egy állatvédő

játék egész szerkezetét átíttatja. Kalandos életű űrhajótörőtteink kalamajkákkal teli utazása három fejezetre osztható, amelyek a három fő helyszín, ■ földi ház, a bizarr marsbéli gyár és ■ gonosz dr. Sakarine futurisztikus laboratóriuma köré csoportosul, kissé kaotikus eseményeket foglalják magukba. Az egyes állomások megjelenése, berendezési tárgyai elképesztő mértékű hülyeségről árulkodnak, egyszerűen képtelenségnek tűnik, hogy mindez emberi lények agyából pattant elő. A ház falain függő, pislogó tróféák, ■ lehetetlen festmények, ■ sarokban békésen csámcso-gó, hűsevő virág, vagy ■ marsi gyárban felbukkanó űrülékmúzeum, illetve a laboratórium csatornarendszerében éledgélő, ■ jelek szerint ivarosán szaporodó robot takaros kis kéglíje csak kiragadott példák ■ valóságtól finoman fogalmazva is kissé elrugaszko-dott történet hangulatát még jobban fokozó elemekre. A játék arculatát tervező csapat láthatóan ■ százaléig kített magáért, ■ elmebeteg meséhez leginkább illő dizájn már bőven elegendő lenne ahhoz, hogy betegre röhögjünk magunkat.

Azonban ■ idiotizmus igazi mélységeit ■ kalandjáték savát-borsát alkotó mozaikokban tár-ták fel előttünk ■ készítő-k. Még a tapasztalt, előlélettel rendelkező, Monkey Islanden nevelkedett játékosok is garantáltan padlót fognak majd a megoldás-
ra váró, a legjobb indulattal fogalmaz-
va is meglehetősen hibbant feladatoktól,
amelyek abszurditása gyakran csak a Monty
Python Repülő Cirkusza néven elhíresült társu-

■ legfárad-
tabb pilla-
nataihoz
mérhető.



▲ Hoppá! Itt alighanem történt egy kis bal-
eset



■ ■ már ennyit költöttek a fénytechnikára,
igazán beszerelhettek volna ■ mozgó-
járdát is

Példának okáért már az első fejezetben szembe kell néznünk azzal a ténnyel, hogy ■ bérgyilkos által megszállt házunkban ■ kulcsfontosságú helyszíneket ■ kéményekben keresztül érhetjük el. Ehhez természetesen ki kell lo-koltatnunk az egyik tetején fészkelő, érthető okokból kissé bosszús golyát, valamint kisza-badítanunk a másikkba szokásos évi szolgálat-
teljesítés közben beragadt, már a nyolcadik
hónapja segítségért könyörgő Mikulást. Utóbbi
művelet egy Mr. Muscle-hoz hasonló hatású
csatornatisztítóval történik, amely szépen csil-
logó, zöld trutyivá oldja a gyermekek gyanút-
lan kedvencét.

Ha már szóba jöttek ■ hírességek, ■ hepehu-pás marsi mezőn a méltán közismert Godzilla tollas kiadásába botlunk bele, meghökkentő külsejénél csak ártalmatlanná tétele bizarrabb valamelyest, míg husángunkkal ítéletnapig üt-
legelhetjük, ■ hatalmasra nőtt csirkéhez inté-
zett beszédünk kirobbanó erejű hatást ér el.
(No comment.)

A legfárasztóbb ötlet címére az összes közül ■ gyárban szereplő akvárium mozaik pályáz-
hat, az idáig eljutó játékost fellehetőleg már
komolyan foglalkoztatja a Power gomb egy-
szeri lenyomásának gondolata. A szívet melen-
gető jelenet ■ "tükör ■ tükörben" analógiájára
készült, a továbbjutásunkat biztosító, mérgező
halat egy rajzfilmből jól ismert, gömb alakú

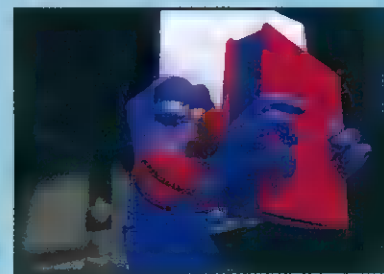
Dr Sakarine

A végső gonosz bájos szerepében díszel-
gő Sakarine régóta visszatérő jelenség hő-
seinket életében, a rajzfilmsorozatban ál-
landóan űrhajójuk technológiájára fáj a fo-
ga. Ám ezúttal ■ vélhetően kisebbrendűsé-
gi komplexusban szenvedő doktor elvete-
mült kutatásai kísérleti alanyainak szánja
őket. Miután az elrablásukra küldött ügy-
nöke, Bolok sikeresen házhoz szállítja a
balszerencsés szereplőket, joggal remél-
heti végre anatómiai munkásságának méltó
lezárását. Ami űrutazóink jövőtől meg
is fog történni, csak persze nem pontosan
úgy, ahogy ő azt eltervezte.



Etno

A mályvaszínű ceruzára emlékeztető lény,
Etno ■ egyik központi szereplője a Földön
rekedt kis turistacsoport bonyodalmaival
terhes eseményeinek. Ő a feltaláló, ■
buggyant csapat esze, az egyedüli, aki ké-
pes megjavítani ■ lerobbant űrhajót, ám -
tudományos munkája alapján - agyament-
ségben semmivel sem marad el időtá tá-
rsaitól. Utódított találmányain kívül az emberi
magatartásról íródó harminckét kötetes
könyvén dolgozik, amelyért képes akár kül-
detésük sikerét is kockáztatni. (A játék so-
rán persze kiderül, miért is olyan fontos ez
a könyv neki...) Kulcsfontosságú pozíciója
ellenére viszonylag kevés jelenetben ír-
nyíthatjuk, elsősorban az átvezető videó-
ban jut főszerephez.



Világ bányászai, egyesüljete!

RED FACTION

A Half-Life hatalmas sikere PC-n - több mint 50 "az év játéka" díj, meghozta a legtekintélyesebb újságoktól és weboldalaktól - megmutatta, hogy igen sokat dob egy FPS élvezhetőségén az, ha rendes, kimunkált sztorival bír, nem pedig csak a "jönnek az idegenek/démonok/katonák, puffantsuk le őket" alapvetést variálja. A szuperjáték nyomán elkészült PSX-re ■ Medal of Honor, azóta viszont meglehetősen nagy csend van ezen a fronton - a multiplayerre kihegyezett FPS-ek viszont hatalmas számban érkeztek, gondoljunk csak ■ utóbbi pár hónap termésére: Quake 3, Unreal Tournament, TimeSplitters... A Volition azonban már két éve készül a PS2 megjelenésre (eredetileg a géppel együtt akarták kihozni ■ programot, csak "kissé" elkéstek) a Red Factionnel, ami le sem tagadhatná, hogy mennyit tanult ■ Half-Life-től.

A játék története meglehetősen nagy hasonlóságot mutat ■ Schwarzenegger-féle Emlékmással. Itt is ■ Marson járunk, itt is egy lázadásba keveredünk bele, és



▲ Szóliásokat mesternek! Mesterlövésznek...



▲ Fiatalember, ■ tehénkedjen már előttem, így nem tudok rendesen célózni!



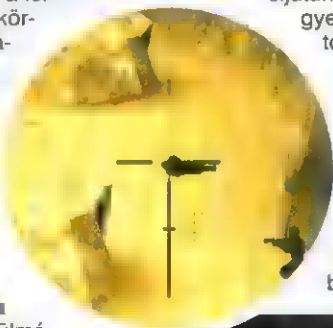
▲ Álomautó, álomgéppágyúval

természetesen itt is az lesz a vége az egész hacacárának, hogy megmentjük az egész világegyetemet. Egy Parker névre hallgató fiatal fickót kell irányítanunk, aki - mint az ■ intróból kiderül - meglehetősen nagyot csalódott legutóbbi munkáltatójában, az Ultorban. A hatalmas cég nemrég nyitotta meg legújabb bányáit a Marson, amihez természetesen munkaerőre volt szüksége. A vállalat meggyőző kampánnyal ("Építsük fel együtt a jövőt!") lelkes (és hiszékeny...) bányászok toborzásába kezdett. Természetesen igen csábító volt a fel-tüntetett kép: barátságos környezetet, könnyű melót, tágas kéglit ígérnek... A valóság azonban "némileg" eltér ettől: ■ Marsról sok mindent el lehet mondani, de azt semmiképpen sem, hogy barátságos vidék lenne, az állig felfegyverzett örök rab-szolgákként bánnak a bányászokkal, akiknek napi 10-12 órát kell dolgoznia ■ legnyomorúságosabb körülmények között. Ha ehhez még hozzá-vesszük azt is, hogy pár hónappal a munka megkezdése után furcsa kór kezdi áldozatait szedni a bányászok között (némelyek eltűnnek, némelyek pedig mutáción mennek keresztül, és társaikra támadnak), amelyet egymás között csak pestisnek neveznek, akkor tisztán látszik, hogy Parker - és társai - joggal morgolódhatnak. A cég persze tagadja, hogy bármi köze lenne ■ kórhoz (vagy egyáltalán: tudnának róla), ■ helyzet azonban egyre feszültebb, és ezt tovább szítja az, hogy egy rejtélyes nőszemély, bizonyos Eos lázadásra buzdítja ■ jónépet. Szimpatizánsai (ők nevezik magukat Red Factionnek) először csak

graffitiket hagynak a lakónegyedekben, majd falragaszokkal díszítik fel az egész bányát, végül megtörténi ■ robbanás is: egy Eos-hű bányász megöl egy katonát, mire elszabadul a pokol - természetesen mi is beleszöppönünk az egész céció közepébe.

A játék az elején csak arról szól, hogy valahogyan életben kell maradnunk; szerencsére ■ meglehetősen erőtlen gumibot mellé találhatunk egy pisztolyt, amivel ezirányú esélyeink némileg növekszenek. Ahogy haladunk előre, úgy figyelhetjük meg, hogy milyen elkeseredett csata zajlik ■ két fél - az Eos által kommandírozott elkeseredett bányászok, és az Ultor által alkalmazott biztonsági őrök - között: mindenfelé hullák, robbanások nyomai láthatóak, néhol még a párharcokat is láthatjuk. Mivel gyakorló bányászként a vörös bolygó mélyén tanyázunk, ■ meneküléshez először is ki kellene jutnunk ■ felszínre, aztán keríteni valahonnan egy repképes járművet, és azzal visszamenekülni ■ Földre. Ez persze leírva "némileg" egyszerűbb, mint a valóságban. Rengeteget fogunk küszködni, már addig is, amíg eljutunk ■ bányákból a lakónegyedekbe - hát még amikor tovább haladunk felfelé...

Amenynyiben életben maradunk az első percek eseményei után, egyre hajmeresztőbb kalandokban lehet részünk, egyre újabb ismerősöket szerezhetünk. Elsőnek természetesen Eos jelentkezik be, és lelkesítő monda-



▲ Búcsúzz el ■ élettől, neked lóttek, illetve löni fogok.

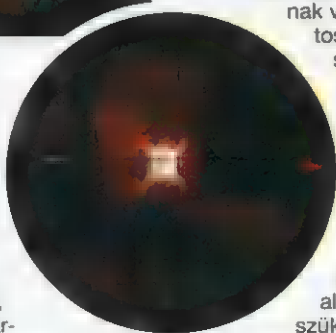


Típus	FPS
Kiadó	THQ
	www.redfaction.com
Fejlesztő	Volition
Megjelenés	2001. június



▲ Ballag a katona...

tokkal bombáz minket ("Minden perc késlekedés egy bányásztársad életébe kerülhet, siess!"). Amikor aztán társaink rohamtempóban hullanak el mellőlünk, úgy fordít ránk egyre nagyobb figyelmet, sőt, akármilyen titokzatos, akár-hogy is rejtőzik, még személyesen is össze fogunk vele futni. A második pajtásunk egy bizonyos Hendrix nevű fickó lesz, aki valahol a Mars felszínén üldögél egy kényelmes karosszékben egy számítógép előtt. Munkakörére nézve technikus, tevékenységére nézve pedig minket segítő helpline-ként és hackerként funkcionál. Amikor elakadunk, ő enyhít tanácsalanságunkon; vége felé, amikor már az egész bolygó sorsa mi tevékenységünkön múlik, akkor már szinte lépésről-lépésre irányít, szinte félcencként az ő hangját hallgathatjuk. Harmadik vendégünk a sisakmikrofonunkban egy bizonyos Capek nevű tudós lesz, aki - mint kiderül - a legkisebb késztetést sem érzi aziránt, hogy erkölcsök által vezéreltetve élje le életét... A sztorit le nem löve, talán elég annyit mondani, hogy nem kis köze van



▲ Szegény ördög választhat: vagy a jeep üti el, vagy én kaszálom le

■ pestis nevű betegséghez, kísérleti lényeihez is szerencsénk lesz, sőt, - csak hogy boldogabbak legyünk - harcba hívja ellenünk saját, különbejárátú zsoldosait is.

A Red Faction le sem tagadhatná, hogy a Half-Life mintájára készült, rengeteg dolgot vettek át ■ példaképből. (A hasonlítgatások ellen ■ készítőik sem tiltakoznak, egy interjúban említette az egyik Volition-fejes, hogy eredetileg ■ Descent 4-et kezdték volna el készíteni, de annyira rabul ejtette őket a Half-Life, hogy úgy gondolták, ők is csinálnak valami hasonlót), A legfontosabb talán az, hogy hasonlóan nagy hangsúlyt fektettek a történetre, és megpróbálták minél inkább elvarázsolni ■ játékosokat. A sztorira egy szavunk sem lehet: megfelelően fordulatos lett, és ami legalább ilyen fontos, nagyon hosszú is a játék, legalább három-négy nap

szükséges ahhoz, hogy kivégezzük - természetesen akkor, ha folyamatosan a Red Factiont nyúzzuk. A történetet ráadásul úgy írták meg, hogy legalább háromszor azt fogjuk hinni, hogy elérkeztünk ■ végére - ilyen lesz, amikor először felérünk a felszínre, vagy amikor másodszor küzdünk meg Capekkal.

Nem csak a történet fordulatos, de a játékmenetben is szinte csak jó dolgokkal találkozhatunk: nagyon ritkák az olyan pályaszakaszok, ahol szűk folyosókon kell kergetőzni az ellenel, legtöbbször nyílt terepen (ez lehet hatalmas hangár, barlangcsarnok, vagy akár egy hegyszirt is) máskálunk. A játék során kétszer rejtőzködő életmódot is kell folytatnunk: egyszer helyre kis öltönykébe, egyszer pedig orvosi köpenybe kell bújnunk, ám ekkor is vigyázni kell arra, hogy ne lássák meg az arcnukat az őrk és a kamerák. Álruhában külön vigyázni kell arra, hogy a fegyverünket ■ vonjuk elő, mert ■ civilek erre heves ordibálással, szaladgálással, és "alarm" feliratú gombok megnyomásával reagálnak. Ezek ■ kis köztételek, apróbb fejtörők színesítik ■ játékot, és csökkentik a stílus monotonitását.

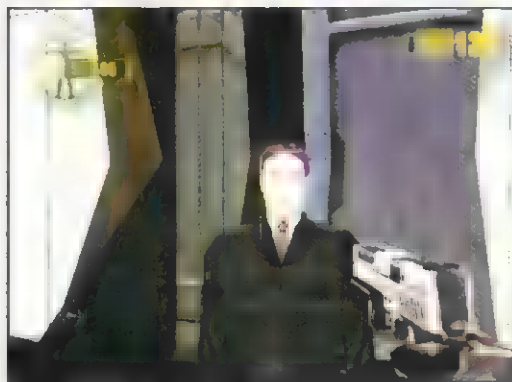
Még a Half-Life-hoz képest is fejlődést jelent, hogy járműveket is használhatunk, összesen ötféle. Ezek rendkívül nagy változatosságot jelentenek már önmagukban is: egyszer például egy dzsipet kell elkötnünk, majd pár perccel - és tucatnyi elűtött katonával és mutánssal - később már tengeraltjáróba kell száll-



▲ Új vadnyugat



▲ Többet rakétával, mint kulccsal



▲ Uram, nem akarom fenyegetni, de jobban tenné, ha követne

nunk. Vezethetünk még repülő, lánctapast, valamint egy bányagépet is. A gépek nagyon jó hatással vannak a hangulatra, ■ tengeraltjáróval békés perceket élhetünk át: felzavarhatjuk a halakat, hínárok között suhanhatunk el, szinte andaloghatunk a víz alatt - leszámítva azokat a jeleneteket, amikor ellenes tengeraltjárókkal vívunk torpedópárbajt. Ezzel teljesen ellentétes, amikor vadászgépben vagy bányagépben ülünk - ilyenkor mindent el kell pusztítanunk, ami csak elének kerül, legyen szó a barlangról, katonákról, vagy éppen mutánsokról.

A fegyverek terén szintén becsülettel helytállt a készítő csapat. 15 amortizáló eszközt vehetünk be, ■ legtöbbjük rendelkezik másodlagos tüzelési móddal, ami tovább növeli lehetőségeink számát. Unikumnak a számát ■ plexipajzs, és lángszóró sem szerepel minden FPS-ben (az már más kérdés, hogy itt sem túl használható). Maguknál ■ fegyvereknél is nagyobb újítást jelent a Red Faction elkészítéséhez felhasznált Geo-Mod technológia, ami lehetővé teszi azt, hogy valamilyen nagyobb kaliberű fegyverrel átfarmáljuk ■ pályát. Ha egy ajtó állja az utunkat, amihez nem találjuk a kapcsolót, nincs más dolgunk, mint berobbantani mellette a falat, és így kikerülhetjük; ha

Fegyverek

Combat Baton

Töltény: Elektromos cellák
Elsődleges lövés (R1): Egyszerű suhintás
Másodlagos lövés (R2): A suhintás megjelölve egy elektromos sokkolással

A rendfenntartó erő fegyvere meglehetősen gyenge, még akkor is, ha felhasználunk egyet a meglehetősen szűkösen rendelkezésre álló elektromos töltetek közül. Feledhető...

Riot Shield

Töltény: -
Elsődleges lövés (R1): Útés a pajzzsal
Másodlagos lövés (R2): -

Nem tűnik sokkalta erősebbnek, mint ■ gumibot, hiszen látszólag csak egy funkciója van: egy gyenge csapás. Ennél azonban többet ér, mert amíg magunk elé tartjuk, nem sebződünk az előlről érkező lövésektől (sajna nem végtelen a tűrőképessége). Ez főleg akkor jön jól, amikor valakit el akarunk csalni valahová.

12 mm Pistol

Töltény: 12 mm-es töltény (max 16 ■ tárban)
Elsődleges lövés (R1): Egy golyó eleresztése
Másodlagos lövés (R2): Hangtompító fel- és lecsatolása

A másodikként megkapott fegyver a játék végéig hű társunk lesz, egyetlen gyengéje van: páncélozott célpontok ellen mit sem ér, de a játék közepéig, amíg fel nem tűnnek ■ hegynyi páncélba bújt őrok, rendkívül hasznos.

Submachine Gun

Töltény: 12 mm-es töltény (max 30 a tárban) vagy 5.56 mm-es páncéltörő golyó (max 20 a tárban)
Elsődleges lövés (R1): Automata tüzelés
Másodlagos lövés (R2): Váltogatás a 12 mm-es és a 5.56-os golyók között

Nem igazán érdemes használni, vagy ■ pisztolyba vagy az Assault Rifle-be való löszert használhatjuk el vele, de meglehetősen pontatlansága miatt ez kerülendő.

Automatic Shotgun

Töltény: Repeszlövedék (max 8 ■ tárban)
Elsődleges lövés (R1): A két cső együttes elsütése
Másodlagos lövés (R2): Az egyik cső elsütése

Mindenképpen az elsődleges módot éri meg használni: pontosabb és nagyobbat sebez, míg ■ egyetlen hátránya az, hogy dupla annyi lövedéket eszik. Használati útmutató: menjünk közel az ellenfélhez, és BUMM!

Assault Rifle

Töltény: 5.56 mm-es páncéltörő golyó (max 42 a tárban)
Elsődleges lövés (R1): Három sorozat
Másodlagos lövés (R2): Automata tüzelés

Másodlagos módban már nagyon pontatlan, ezért célszerű a rövid sorozatokkal operálni. Ha megfelelően közel vagyunk, akkor egy három sorozat biztos halált jelent ■ gyengén és közepesen páncélozott ellenfeleknek, de a nagyon védetteknek sem kell két ilyen sorozatnál több. Az egyik legjobb fegyver!

Sniper Rifle

Töltény: .50-es kaliberű golyó (max ■ a tárban)
Elsődleges lövés (R1): Egy golyó kilövése
Másodlagos lövés (R2): Zoomolás

A szokásos mesterlövészpuska: célzunk fejre, és nem lesz gondunk az ellenféllel. Mivel a játékban nem sokszor lesz olyan helyzet, hogy minket nem látó, messze lévő ellenfeleket kell likvidálni, főként multiplayerben lesz jelentősége.

Remote Charge

Töltény: -
Elsődleges lövés (R1): A töltet eldobása, majd ■ következő lenyomásra annak felrobbantása
Másodlagos lövés (R2): -

Hatalmas robbanóerejének hála ez az akna mindenki ellen halálos: akár egy kisebb járművet, akár egy hatalmas csoport katonát akarunk megtréfálni, ■ ■ mi eszünk. Jó móka, ha ráragasztunk egyet egy katonára, és mikor az vad menekülésbe kezd kövessük. Amikor társaihoz ér, akkor pukkantsunk!

Grenade

Töltény: -
Elsődleges lövés (R1): A gránát elhajítása, azonnal robban, amint hozzáér valamihez
Másodlagos lövés (R2): A gránát elhajítása, 4 másodperces késleltetett robbanással (a hatodik pittyegésnél robban)

Ez a fegyver nekem egyáltalán nem jött be, lassú, feleakkora a hatótávja, mint az aknának, és járművek ellen nem hatásos. Egyedül multiplayerben használható, és ott is csak azokon a pályákon, ahol vannak magasságkülönbségek - álljunk meg ■ pálya tetején, és szórjuk le mindet, ami nálunk van; csak belefut valaki...

Flamethrower

Töltény: Napalmos üvegek
Elsődleges lövés (R1): Lángszóró üzemmód
Másodlagos lövés (R2): Az éppen betöltött napalm-adagot elhajtja

Ettől ■ fegyvertől sokkal többet vártunk. Egyrészt ■ láng grafikája okoz csilodást, de ezen még túl is tehetnénk magunkat, ha sokat sebezne. No, ez nem így van, még Süsü lehelete is effektívebb, ami azért sokat elmond az erősségéről. Ha nincs más, azért megteszi.

Rocket Launcher

Töltény: Robbanófejes rakéták (max 6 a tárban)
Elsődleges lövés (R1): Egy rakéta elengedése

Másodlagos lövés (R2): Egy hőkeresős rakéta elengedése

A deathmach királya a Red factionben is erős lett: a normál rakéta hatalmasat sebez (tulajdonképpen azonnali halált okoz), és ■ UT-hez hasonló hőkövetős megoldással csak erősebb lett. Ha másodlagos módon löttük ki ■ raksit, akkor három másodperc múlva célra áll, és maximum tíz másodpercig követi. Természetesen éles kanyarokat nem tud bevenni, de így is hasznos.

Rail Driver

Töltény: Fémlövedék
Elsődleges lövés (R1): Egy lövés elengedése
Másodlagos lövés (R2): Zoomolás

Valószínűleg ■ játék leghasznosabb fegyvere (már multiplayeren kívül) a Rail Driver, amit szinte egy az egyben vettek át az Emlékmásból. A másodlagos tűzgomb itt nem csak egyszerű zoom, hanem egy infravörös kép, ami ráadásul ■ falak mögül is megmutatja, ha valaki ott lapul (és persze át is löhetünk vele ■ falon). Mivel ■ gép meglehetősen bugyuta, ezzel ki lehet irtani egész hadosztályokat (megállunk ■ ajtó előtt, és mindenkit kinyírunk a szobában, a marhák meg nem jönnek ki).

Precision Rifle

Töltény: 5.65 mm-es töltény (max 20 ■ tárban)
Elsődleges lövés (R1): Félautomata üzemmód
Másodlagos lövés (R2): Zoomolás

Ez tulajdonképpen nem más, mint a sima Sniper Rifle továbbfejlesztett változata, erősebb golyókkal, több hellyel ■ tárban, és sokkal gyorsabb tűzsebességgel.

Heavy Machine Gun

Töltény: 7.62 mm-es töltényheveder (max ■ golyó ■ hevederen)
Elsődleges lövés (R1): Gyors automata tüzelés
Másodlagos lövés (R2): Lassabb automata tüzelés

Jííí-háááá! - Ez lehet az érzése az egyszerni bányásznak, amikor először ■ kezébe kaparinthat egy ilyen jószágot. Irdatlan sok golyó fér bele, hihetetlenül pontatlan, viszont kiválóan alkalmas arra, hogy egy zsoldosokkal tömött szobából mészárszéket csináljon.

Fusion Rocket Launcher

Töltény: Fúziós rakéta
Elsődleges lövés (R1): Egy rakéta elengedése
Másodlagos lövés (R2): -

Ezt természetesen csak a játék végén találhatjuk meg, ehhez mért túlerővel rendelkezik. Ha sikerül megtalálni ■ multiplayer térképeken (a legtöbbször van, de általában egy titkos szobában), akkor mi leszünk a nagy királyok.

playstation

Típus	RPG
Kiadó	Square EA www.squaresoft.com
Fejlesztő	Squaresoft
Megjelenés	2001. június 29. (NTSC)

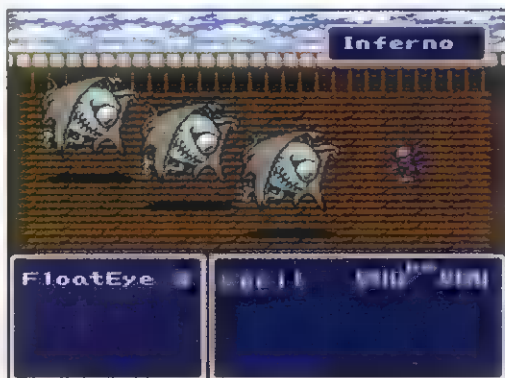
FINAL FANTASY CHRONICLES

Öreg RPG nem vén RPG (de megnyalja a PSX-et)

A Squaresoft nem hagyja, hogy keserű szájjal érijük meg a PSX-éra végét, a konzol végnapjaira egy csomagban kidobtak két olyan RPG-t, amelyek a maguk idejében a csúcsonak, a legjobbnak számítottak. Természetesen egykori fényük némileg megkopott, köszönhetően az idő vasfogának, hiszen egy konzol-generáció - kettő, ha úgy vesszük, hogy sokan már PS2-n fognak játszani velük - már eltelt közben. Ha a grafika, vagy a zene minősége nem is ér fel napjaink standardjaihoz (ha nagyon őszinték akarunk lenni, ilyen szempontból még egy közepes PSX-játék cipőfűzőjét sem köthetik be), szerepjáték-megszállottnak igen súlyos hiba lenne kihagyni ezt a két programot. A nosztalgiazás mellett van egy további előnye a két programnak: könnyű belefeledkezni a játékokba, és így gyorsabban telik az az idő, amit a Final Fantasy X-re várva olyan vontatottnak érzünk.

Final Fantasy IV

A Final Fantasy IV története meglehetősen furcsán, dőcögösen alakult: 1991-ben jelent meg Japánban és azonnal hatalmas sikert aratott - ez volt a első igazi szerepjáték Super Nintendóra. Némi huzavona után a Nintendo beleegyezett a program angol nyelvű kiadásába, ám kikötötték, hogy a fordítást nem bízzák a Squaresoft-ra, hanem saját csapatuk fogja végezni azt. Így is történt, ennek köszönhető, hogy a játék - a második angol nyelvű megjelent epizódként Final Fantasy 2 néven - nagyon hamar a sülyesztőben végezte: kihagytak ugyanis belőle mindent, ami káros befolyással lehetett a gyermekekre (a csúnyább szörnyeket, az agresszívabb mondatokat és az erkölcs védelmében még azt a pusztit is, amit Cecil kap Rosától!), vagy ami frusztrálhatta volna a játékosokat (így kerültek ki a képből a randa szörnyekkel együtt a legerősebbek is, mint pl. Odin). Az ígygen "kiherélt" programot egy do-



▲ Ez az, Cecil, adj nekik!



▲ A királyi gárda emberei némileg nagyobb növéseük, mint mi

log mentette meg: élelmes - és japánul jól tudó - rajongók újrarendítették az egészet (igaz, a kihagyott részekkel nem tudtak mit kezdeni, tehát a kimaradtak). Ez a változat persze nem SNES-re jelent meg, hanem PC-n lehetett vele játszani emulátoron - és az Internet segítségével ez a verzió legalább úgy elterjedt, mint a SNES-es. A játék végül megjelent PSX-re is a Final Fantasy Anthology részeként az ötödik és a hatodik epizóddal együtt - de csak Japánban, az angol nyelvű Anthology valamilyen okból nem tartalmazta ezt a részt. A rajongók sokáig csak a SNES-emulátorokra voltak utalva, de most a Square gondolt egy nagyot és újrarendítették a játékot, visszahelyezték bele a korábban lemaradt dolgokat és a Chrono Triggerrel egybekötve kiadták. Ennél jobban nem is kényeztethetnének minket (mondjuk, ha esetleg a FFX lefordítása nem fél évig tartana...)!

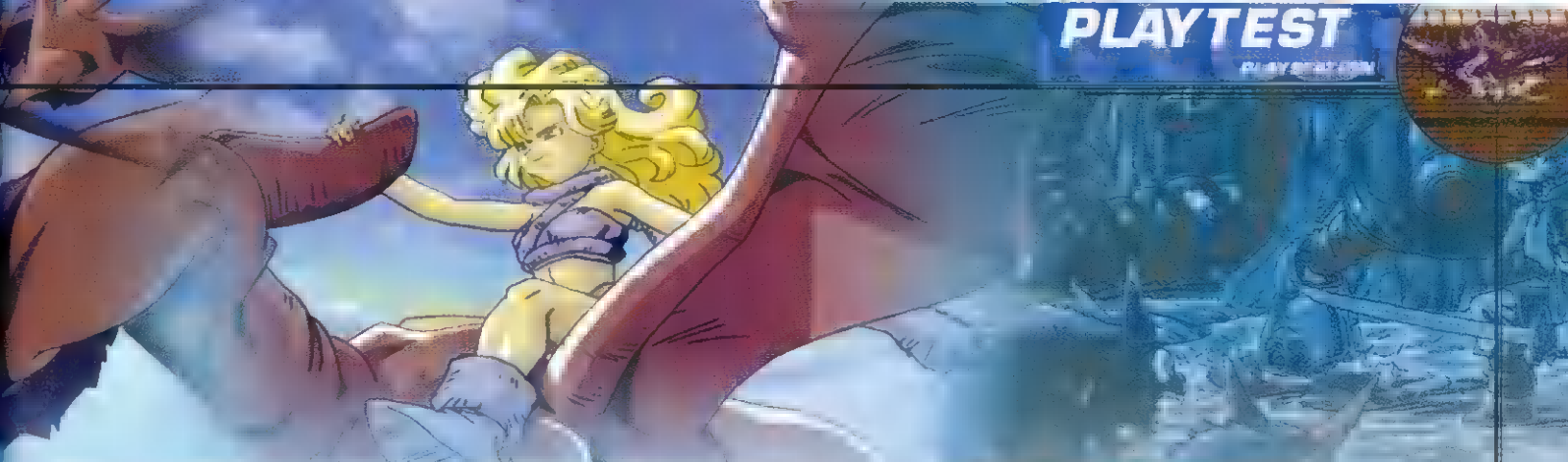
A történelem-lecke után lassan közelítünk meg adatazatunkat, az első percek ugyanis elég kellemetlen élményekkel fognak szolgálni. Az intro nem annyira látványos, mint azt megszokhattuk a Square játékeinál. Ha SNES-es tapasztalatok



▲ Jó srác a Cecil, most éppen a király vagyonát fosztogatja

nélkül vágunk bele a játékba, bizony elkerekedhet a szemünk, a játék ugyanis nem szép, sőt, meglehetősen randa! A szereplők két fázisban vannak animálva, a háttérnek kopárak, tereptárgyak nem nagyon vannak és a világtérkép sem valami mesés (huuh, sikerült mégis nyomdaképesen megfogalmazni, amit a grafikáról tudni kell!). Két lehetőség áll előttünk: vagy a lecsapó sólyom sebességével kikapcsoljuk gépünket és messzire hajítjuk az egész hőbelevancot, vagy nagy levegőt véve megpróbáljuk túltenni magunkat a puritán grafikán és belekezdünk a játékba. Természetesen a második opció az ajánlott, a "Chokito-effektus" ugyanis erre a játékra hatványozottan igaz (másrészt nem szabad elfelejteni, hogy a játék már tíz éves).

A programban egy Cecil nevű férfiú kalandjait követhetjük nyomon, ő Baron királyság egyik vezető katonája, a légierő (Red Wings) parancsnoka. Ebben a minőségében hajtotta végre legutóbbi küldetését: egy másik országból, Mysidiából kellett elhozni egy mágikus kristályt - természetesen az ottani lakosok heves ellenzése közepette. Már ez sem igazán tetszett neki,



▲ Sivatagi Show

de mivel a király a saját fiaként nevelte fel, ezt még lenyelte. Következő megbízatása - ez alatt már mi irányítjuk - egyszerűbb: egy BombRing nevű tárgyat kell elvinnie ■ idézők falujába, Mistbe. Azt sajnos nem tudja, hogy ennek az lesz ■ következménye, hogy a város tulajdonképpen megszűnik létezni, köszönhetően annak, hogy ■ BombRing - nevéhez méltóan - természetesen felrobban. Cecil ekkor dönti el, hogy többé nem szolgálja gonoszává vált urát, ám egy mágikus balesetnek köszönhetően nem mehet arra, amerre akar, ugyanis elteleportálódik egy sivatagi város közelébe. Inentől kezdve a dolgok meglehetősen gyorsasággal kezdenek zajlani: megjelenik ■ színec Cecil barátja, Rosa; kiderül, hogy egy Golbez nevű fickó irányítja a királyt és magán próbálja meg összegyűjteni a négy elemi kristályt; feltűnnek a színec Cecil ellen megidézett elementálok; ledobva eddigi élete kötelezettségeit Paladinná kell válnia; része lesz egy Holdutazásban és pofonváltásba keveredhet olyan lényekkel, mint Leviathan, Odín vagy (igenigenIGEN!) Bahamut. Akcióban tehát nem lesz hiány, ■ történetet meglehetősen pörgősre írták meg - ■ sztorinak csak egy hibája van: a PSX-es epizódok történetével összehasonlítva sokkal laposabb, abban az értelemben, hogy kevés benne a váratlan fordulat, hőseink személyiségének nincs igazán szerepe (leszámítva némi iszerelmi háromszöget Cecil, Rosa és Cecil legjobb pajtása, Kain között), és előre lehet tudni majdnem minden párbeszéd tartalmát (Sakaguchi úrnak is gyakorolnia kellett valahol a FFVII előt).

A harcrendszer cseppet sem bonyolult, nemcsak Final Fantasy-veteránok, hanem az újoncok is beletanulhatnak pár perc alatt. Egy csatában akár öt karakterünk is részt vehet, és így igazi tömegjelenetek is kialakulhatnak, ugyanis



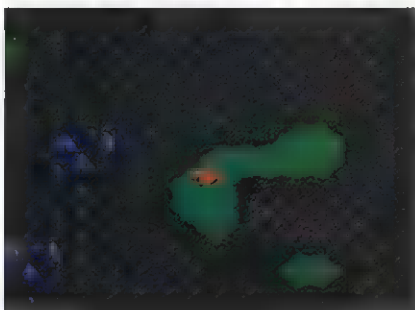
▲ Kis éji randi



▲ A Cecil vs Callgirl meccs flx kettes...

ellenfeleink akár nyolcan is felsorakozhatnak ellenünk. A csatában ■ választható opciók leg többjével nem lesz problémánk, mindenkivel üthetünk vagy zsákunkban kotorászhatunk, ezenkívül ■ adott karakterre jellemző különleges képességekből mazsolázhatunk. Ezek némelyike ismerős lehet a sorozat többi részéből (mint ■ varázslatok és idéznivalók legtöbbje), mások azonban egyediek - vannak köztük használhatóak és meglehetősen feleslegesek is (például Rosa Pray képessége véletlenszerű ■ vagy egy Cure1-et eredményez manapont elköltése nélkül, vagy csak egy szép feliratot, miszerint ■ ugyan ■ adott esetben éppen nem nyert, de próbálkozzunk bátran tovább; nos, nekem ez ■ egész játék folyamán egyszer sem jött be...). Az egész rendszer nagyon egyszerűen kezelhető, igaz, olyan taktikázási lehetőségeket sem kínál, mint mondjuk ■ nyolcadik ■ junction-rendszere.

A grafikáról már volt szó, gondolom ■ képeken ■ látszik, hogy az elmúlt tíz év alatt igényeink meglehetősen átalakultak. Ugyanez ■ helyzet ■ zenével, ■ hangokkal is - Nobuo Uematsu stílusa összetéveszthetetlen ugyan, de ezek az egy csatornán feljátszott zenék elég kiábrándítóan hatnak; ezt igazán ki lehetett volna javítani. Uematsu-szan már rég befegyelt ■ komponálást a tizedik részhez, sokat alakítgatni ezeket sem kellett volna, csak normálisabb eszközön előadni az ismerős dallamokat (a főmenüben, illetve győzelem esetén ugyanaz ■ zene, mint azóta is minden részben, csak jobb minőségben, mint ■ a pittyegés). Ezen felül problémát csak a már megszokott kényelmi funkciók hiánya okozhat: nincs térkép, nincs beépített help, ami megmondja, hogy egy-egy varázslat vagy képesség mire való, ■ tárgylistánk is meglehetősen szűkös.



▲ Mintha csak a Szigeten lennénk



▲ A zombi tartózkodási helye: tüzesvíz

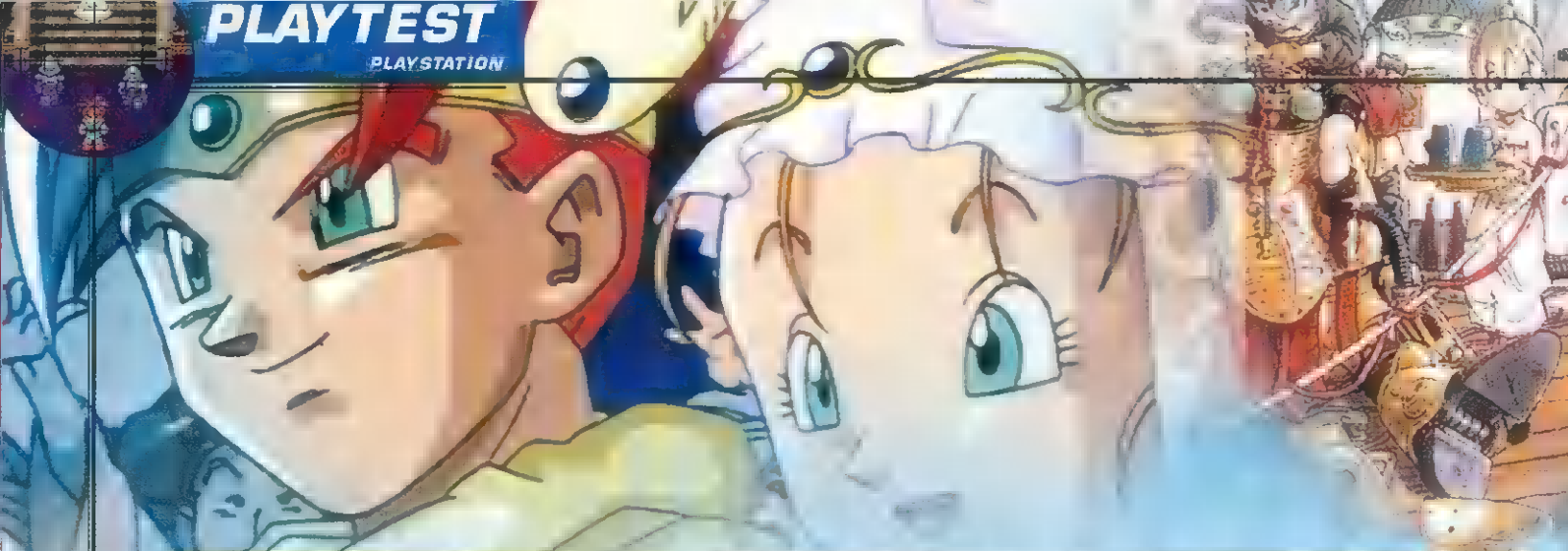


▲ Bomba a hangulat



▲ Amíg a srácok dumálnak, a leány húzza a lóbórt

A technológia fejlődésével együtt a Squaresoftnál dolgozók is sokat erősödtek RPG-téren. Ám az a tény, hogy a Final Fantasy IV még most, tíz évvel első megjelenése után is ■ jobb játékok közé tartozik, mutatja, hogy mekkora szennációt kelthetett 1991-ben. A grafika és a zene túlhaladottsága, ■ fapados kezelés mind-mind másodlagos, az akciódús történet és ■ hangulatos játékmenet mindent feledtetnek! A Final Fantasy IV közel sem a sorozat legjobbjá, de ■ sorozat szerelmeseinek érdemes még most is kipróbálniuk, hiszen távolról sem rossz ez a játék. Ha nem lett volna azóta egy zsáknyi zseniális játéka a Squaresoftnak, akkor kihagyhatatlannak is nevezhetnénk - így azonban leginkább a megszállottaknak ajánlható.



▲ Minden bonyodalom itt kezdődött - Lucca masinája megint nem működött



▲ Ó, igen, minden RPG-ben kell lennie egy karakternek, ■ ■ régies angolt beszél.

Chrono Trigger

A Chrono Trigger mindenképpen a SNES-korszak legjobb játékaik közé sorolandó (a Final Fantasy VI-tal együtt). Mivel 1995-ben jelent meg, technikailag sokkal többet tud a játék, mint ■ FF Chronicles másik tagja - ez első pillantásra és fülelésre is látszik. Mivel ■ '95-ös eredeti angol változatával nem voltak olyan gondok, mint ■ korábban ismertett FFIV-nél, ezért itt olyan nagy változásokra sem kell számítani. Rajzoltak hozzá pár videót, amolyan Dragonball-stílusú (ez cseppet sem véletlen, a játék designjáért ■ Dragonballt elkészítő Akira Toriyama volt felelős), és megváltoztattak benne pár dolgot, hogy minden szinkronban legyen ■ tavaly kiadott Chrono Crossal (utóbbi tesztjét első számukban találod). A játék egyébként - köszönhetően a Square fejlődésének - mindenben felülmúlja a Final Fantasy IV-et, legyen szó a grafikáról, a hangokról vagy akár a történetről.

A Chrono Trigger központi hőse a vörőshajú Songoku-imitátor, Chronom a falusi fiúcska. Talán nem is kell leírni, hogy a világ megmentésének a terhe per pillanat az ő vállán nyugszik. A játék központi eleme az időutazás. Chrono eme fura jelenséggel először egy baleset során talál



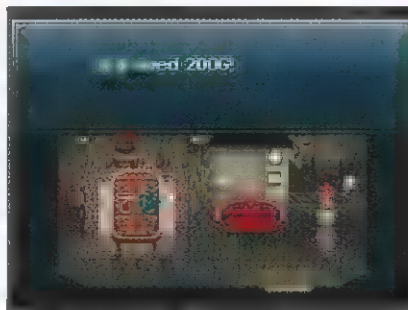
▲ Ez a helyszín még egy mai PSX-játékban is elmenne...



▲ Mérges gombák, vigyázat!

kozik: ■ ország ■■■■■ fennállásának ünnepére rendezett vurstlin balul sül el egyik barátjának, Luccának új találmánya, ■ Telipod - és 400 évet ugrik vissza az időben. Némi kavardást követően (két hercegnőt összekevernek ■ neki kell megtalálni ■ leltárból hiányzó) sikerül visszakölbáznál a saját idejébe, ■■ itt egy koncepció pernek köszönhetően ismét jó ragadós kulimászba kerül. Börtönből ki, vissza ■ jövőbe (meg ■ múltba), egészen addig, amíg ki nem derül, hogy ■ háborúk mögött egy Lavos nevű hihetetlenül gonosz entitás ■ - őt kellene valahogy áttennie múlt időbe (bár ez ebben az időutazós környezetben ■■■ biztos, hogy végleges megoldásnak számít - ahogy ■■ Chrono Crossban ki ■■ derül). A történetet brilliánsan írták meg, tele van váratlan csavarokkal, az egyes karakterekről - heten állhatnak be ■ csapatba - sokszor derülnek ki olyan dolgok, amelyek megváltoztatják ■ egész játékot (anélkül, hogy lelőném a poénokat, Frog nem egy egyszerű béka, és igazából Magus sem egy vérszomjas tábornok). Miután ■■ Chronoék megtanultak ugrálni ■ időben, ■ szálak kissé összekavardnak, ugyanis annyi a lehetséges útvonal, a választható korszak, hogy könnyű eltévedni. Ez ■■ egyik legidegesítőbb vonása ■ játéknak: néha nincs elég támpontunk azzal kapcsolatban, hogy mit is kell tennünk legközelebb - ez főként a játék közepén lesz feltűnő (az elején mindent ■ szánkba rágnak, ■ végén pedig már letisztul ■ kép).

A Chrono Trigger és ■ Chrono Cross között sokkal több az összefüggés, mint ■ Final



▲ Oooh, mama!



▲ Haverok, buli, SquareSoft

Fantasyk között, ez elsősorban ■ történetre vonatkozik - mindkét részben Lavos a legyakandó (oh, a magyar nyelv szépsége!) főmufti, Lucca is feltűnik mindkét részben (érdemes megfigyelni, hogy a laborja teljesen ugyanúgy néz ki a CC-ben, mint ■ CT-ben, csak sokkal részletesebben van kidolgozva), és fény derül ■ Masamune titkára is.

A harcrendszer központjában a harci technikák állnak - természetesen amellet, hogy lehet normálisan támadni és tárgyakat használni -, ezeket a szörnyekből kinyert TP-k (Tech Point) segítségével fejleszthetjük. Ezek segítségével egyszerre több lényt ■ sebezhetünk, ráadásul sokkal nagyobb mértékben, mint egy normális támadással. Karaktereink kifejleszthetnek kettős, illetve hármas technikákat is - ezek használatához ■ kell, hogy a megfelelő karakterek legyenek a csapatban (azt, hogy ki kell ■ ilyen akciókhoz, a menüben megtaláljuk az adott technika leírásánál), és mindenkinek legyen megfelelő mennyiségű manapontja. Körülbelül ■ játék egynegyedétől varázsolni is megtanulhatunk, bár a mágiákat is ■ technikák közé sorolva találjuk meg (vajon miért nem csináltak nekik egy külön menüpontot?). Csatak alatt ■ szörnyek ide-oda szaladgálnak, aminek azért van jelentősége, mert minden technikánál meghatározták, hogy milyen területen hat: vannak, amelyek csak karakterünk körül fejtik ki hatásukat, vannak, amelyek egy vonalban hatnak, és vannak, amelyek egy kiválasztott

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



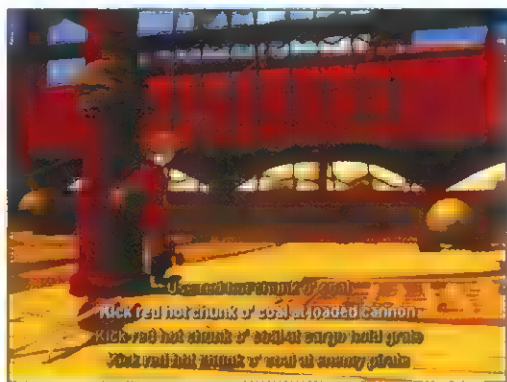
playstation

Típus	Kalandjáték
Kiadó	Lucasarts
	www.lucasarts.com
Fejlesztő	Lucasarts
Megjelenés	június (PAL/NTSC)

H valakinek feltennék azt a kérdést, hogy vajon kicsoda minden idők leghíresebb kaóza, akkor nyilván rendkívül sok név beugrana neki Sir Francis Drake-től és Kidd kapitánytól egészen a legendás Blackbeardig, netán Tom Sawyerig. Mondjuk a maguk nevében ők sem voltak piskóták, de ha szigorúan csak az ismertséget díjazzuk a versenyben, és nem lehet mondjuk bónusz pontokat szerezni levágott fülekkel és meggyalázott asszonyokkal, akkor minden kétséget kizáróan ki kell jelentenünk, hogy valószínűleg Guybrush Threepwood minden idők leghíresebb kalóza – és valószínűleg ő is marad, mert ha az ő nevét nem is rettegte hét tenger és öt óceán, viszont a többiekkel szemben



▲ Ez lenne a mi kis szerény mátkánk...

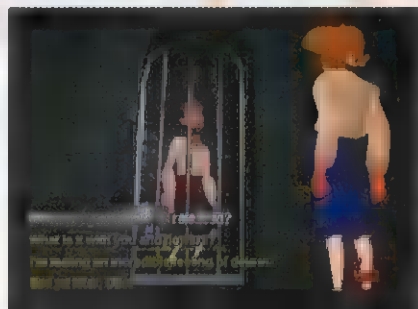


▲ A dekázóverseny fődíja egy elsüllyedt kalózhajó

megvan a kétségtelen előnye, hogy ő még ma is aktív, és egyre újabb és újabb áldozatokat szedve nyilván egyre jobban el fog húzni a konkurenciától.

A Guybrush lehetetlen nevével fémjelzett Monkey Island-játékok immáron egy évtizede riogatták a gyanútlan játékosokat. Amikor az első, Secret of Monkey Island című ámokfutása 1991-ben megjelent, a világ elámult – majd nagy része pánik-szerűen csomagolni kezdett, hogy egy teljesen más bolygót keressen magának. Akkoriban a kalandjátékok talán a legnépszerűbb játékkategóriának számítottak PC-n, ezek között is élen jártak a Lucasarts sajtóságos stílusában készült darabok, amelyek alapjait még a nyolcvanas években tették le C-64-esen olyan klasszikusok, mint a Maniac Mansion vagy a Zak McKracken and the Alien Mindbenders. A történet egy kétségtelenül reményteljes fiatalember kálváriáját mutatja be a rettegelt kalózá válás rögzős útján, melynek során többek között megtalálja Melee Island kincsét is (ami mellest egy T-Shirt, amire az van írva, hogy „Megtaláltam Melee Island kincsét!”). Akkoriban nem számítottak különösebb ritkaságnak a Stupid Invaders mély szellemiségét hordozó kalandjátékok, amelyekre talán a

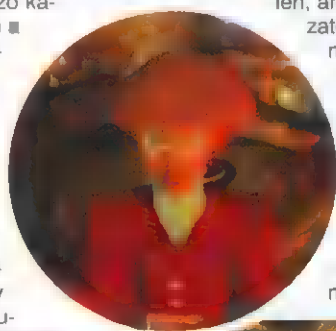
„vegytisztá hülyeség” kifejezés illene rá a legjobban, de a játéknak sikerült még közülük is messze kiemelkednie. Valami égbekiáltóan nagy marhaság volt az egész, amelynek szinte minden percében elsült egy nehézsúlyú poén! Remekül eltalált szereplői így szinte azonnal kultikus figurákká váltak, poénjait szállóigékként emlegették, és a rekeszizmon támadott rajongók elhaló hangon követelték a folytatást. Ez persze nem is váratott magára sokáig: a következő évben megjelent Secret of Monkey Island 2: LeChuck Revenge hasonló színvonalon szötte tovább Guybrush kalandjait, ami természetesen újabb híveket szerzett ennek a kétbalkezes marhának. Ezt öt éves csend követte (az első két rész producere elhagyta a Lucasartsot, hogy önálló céget alapítson), és csak 1997-ben láttuk viszont ökelmét a Curse of Monkey Islandben, teljesen megújult köntösben (közben lecsordogált néhány generáció a PC-s processzorok és grafikus kártyák folyóján) – viszont kétségtelenül a régi



▲ Szegény Otis! Mindig a kaptárban...

hangulatban. A játékosok megint az oldalukat fogták (mi több: buzgón vásárolták a játékot), így tehát nem volt a kérdés, hogy találkozunk-e még Guybrush-sal, hanem az, hogy mikor. A szörnyű pillanat tavaly karácsonykor jött el a PC-játékosok számára, amelyek meglepve tapasztalták, hogy milyen irányítási rendszert eszeltek ki számukra a program szerzői (a rájuk zúduló éktelen ökörségek garmadája nem hoztak különösebb meglepetést – egy Monkey Islandet viselő játékban azokra már mindenki eleve számított). Hogy ez nem volt véletlen, arra hamarosan magyarázatot is adott a Lucasarts:

mindenképpen olyan módszert kellett találniuk az Escape from Monkey Islanddel Guybrush ugyanis konzolokon is leteszi a névjegyét. A negyedik rész története tulajdonképpen ott folytatódik, ahol a harmadik véget ért. Guybrush



▲ Melee Island egyetlen bárja a legkülönlegesebb idióták találkahelye

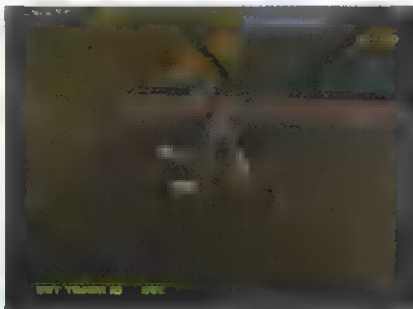
SPEC OPS COVER ASSAULT



Típus	Kommandós/Akcio
Kiadó	Take2 Interacti
Fejlesztő	Runer
Megjelenés	Június 2

Lassan már a Tippmixben lehet majd fogadásokat kötni, arra hogy még hány Spec Ops-rész jelenik meg, hisz alig egy fél éve, hogy Ranger Elite kijött és máris itt a következő rész. Nem tudom, hogy mi indokolja ezt a kommandósdömpinget, a rajongók heves követelése, avagy az, hogy meglévő fejlesztőeszközök és bevált grafikus motor miatti viszonylagosan alacsony költségekkel készíthetők újabb részek. Azért gyanítom, hogy leginkább utóbbiról lehet szó. A Covert Assault is - akárcsak az elődei - egy taktikai elemekkel feljavított 3D-s akciójáték.

Egy ötfős keretből választhatjuk ki azt a két kommandóst, akikkel egy küldetést megpróbálhatunk teljesíteni. Nem véletlenül írtam azt, hogy megpróbálhatunk ugyanis az előző résznél is meg lett említve, hogy a játék nem éppen könnyű, ám a Covert Assault ezen a téren simán lépipálja elődjét. Rengeteg igen mocskos módon elhelyezett ellenséges harcossal lesz "sze-



▲ Ez most még egy T72-es - úgy 10 másodpercig még

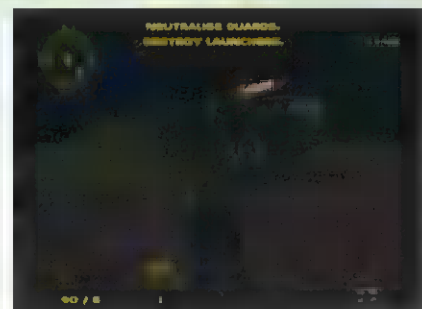


▲ Busz, plasztikázás után

rencsénk" megküzdeni. Bár van medikát, nem biztos, hogy lesz is időnk használni, ugyanis elég akár 1-2 rossz helyre bekapott lövés máris hozhatják a zippzárás fekete nejlonszakot. Szerencsére a rendelkezésünkre álló arzenál - már megszóktatott módon - igen nagy, a HKMP5-ös géppisztolytól M-60-as géppuskáig mindenféle lőfegyvert használhatunk, a különféle gránátokról és robbanószerkekről sem feledkeztek el. Ebből gigantikus arzenálból igyekezzünk optimálisan felfegyverezni azt a két harcost, akit öt specialista - géppuskás, shotgunos, mesterlövész, gránátvetős, rohampuskás - közül kiválasztottunk. Célszerű az adott feladatnak megfelelően kiválasztani az embereinket, hiszen "besurranós lopakodós, távolról leszedem manust, mielőtt észrevenne" jellegű küldetésre mondjuk nem olyan jó páros a shotgunos/gránátvetős. Ha valahol elakadnánk, akkor célszerű felidézni ősi kommandós bölcsességet: "Amit nem tudsz szétlőni, azt robbantsd fel!" Általában bejön (pl.: T72-es tank). Ám vigyázzunk, robbantásnál a társunk hajlamos ottmaradni, hogy közelről figyelje meg az eseményeket, úgyhogy figyeljünk rá, hogy ő is elhúzzon a robbanás közeléből. A fedezék mögött lövöldöző rosszarcúakat kínáljuk meg bátran kézigránáttal, nem fogják visszautasítani... Az ellenség kívül más veszélyek is leselkednek ránk, például a trópusi pályán nem taná-



▲ Megint győzött a túlerő



▲ A rakétakilövő fazonigazításon megy mindjárt keresztül



▲ Mi lehet a vízben? A cimbi egy pillanat alatt padlót fogott

csos mocsaras területre tévedni, mert az felér egy fejlődéssel (R.I.P.).

Időszerű ismét elisírnom, hogy ebben a játékban sem konfigurálható az irányító érzékenysége, így nem tudjuk rábírnunk a gépet arra, hogy gyorsabban mozgassa azt! %!@+ célkeresztet, ezáltal a sarkokon történő befordulásokat nagy száraléka lett számomra halálos. Vajh' miért hagyják ki ezt lehetőséget majd minden hasonszörű játékból? Pedig nem kicsit lenne játszhatóbb tőle a játék.

Azt hiszem az eddigiekből már kiderült a játék nem könnyű, de legalább nagyon nehéz. Szóval aki az előző részeket és a rainbow-s játékokat is lenyomta, bátran nekikezdhethet, ám aki ezzel a játékkal akarja kommandós pályafutását beindítani, készüljön fel rá, hogy amíg bele nem jön, nem lesz sok sikerélménye. Kinézetre a játék a semmi extra kategóriát erősíti, azaz láttunk már szebbet, nem is keveset. A hanghatásokkal sem sokat bíbelődtek, ugyanaz, mint az előző részé, ami azért nagy dicséret. A Covert Assault méltó tagja a Spec Ops-sorozatnak, bár sem pozitív, sem negatív értelemben nem lóg ki a sorból.

ÖSSZEFOGLALÓ

A Spec Ops-sorozat legújabb része hozza a megszokott hangulatot és a megszokott minőséget. Túl sok újdonságot a játék nem tud felmutatni, ám aki szereti ilyen nehéz, nagy kihívást jelentő kommandós szimulációkat, annak tetszeni fog.

POZITÍVUM

- azt kapja ember, amit elvár tőle

NEGATÍVUM

- az irányítás miatt nehéz - nagyon is, ami lassan azért már kezd uncsi lenni

GRAFIKA ██████████ 65 %

HANG ██████████ 72 %

ÉRTÉK ██████████ 70 %



A körülmények fatális beszállóka miatt lemaradtál valamelyik számunkról? Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjait is? **Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!**

(A részleteket megtalálod a hálfüzeti kártyákon, a megrendelőlapon.)

Ha 05 térszámú első 12 számunk a legrosszábban nemcsak PlayTime! pótlót kaphatnak, hanem részt vesznek egy sorsoláson is, amelynek a fődíja egy PlayStation 2!

MEET PLAYTIME



2000/01

DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3

VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK



2000/01

FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 5
MARIO PARTY 7

VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMUE
MARIO PARTY 7
THE WORLD IS NOT ENOUGH



2000/02

GRANDIA 2
ZELDA: THE WINDY
GOLD AND GLODY
ROAD TO
ELDERSCROLLS

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: THE WINDY

REPLAYTIME



2000/03

LUNAR 2
RECORD OF
LODOSS WAR
SPEED DEVILS

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO
ELDORADO
BREATH OF FIRE 4



2000/04

DARKSTONE
ON!
TURICOT

VÉGIGJÁTSZÁS
DARKSTONE
TURICOT 3



2000/05

FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT
ENOUGH

VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

REPLAYTIME



2000/06

ALONE IN THE
DARK II
SANDY TOILET
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE

VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT
ENOUGH

THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORTH
PARTY

VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE
DARK II



2000/07

OUTTRIGGER

Terroristátlanítás



Típus	1. sz. sz. sz.
Kiadó	Sega
	www.sega-europe.com
Felület	AM2
	2001. július 26.
	2001. augusztus 3. (PAL)

Egy antiterrorista kommandónak mindig akad dolga, kiváltképp ha egy akciójáték virtuális szereplőiről van szó. Mondani sem kell tehát: aki az Outtrigger segítségével tagja akar lenni ■ ún. International Counter Terrorism Special Force-nak, ■ igen-csak kösse fel ■ gatyát: ádáz tűzpárbajokra számíthat.



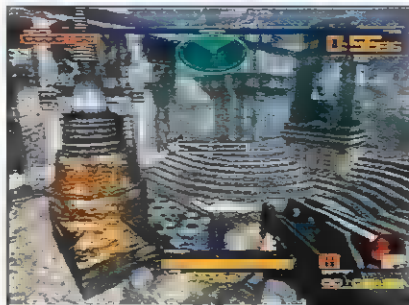
■ Talon a "rázós" fegyvereket preferálja

Ahogy az már ■ japán játékokban szokás, a bevetésekhez több karakter közül választhatunk (négy alapfigura van), melyek a személyiségüknek megfelelően különböző eszközökkel vannak felfegyverkezve. Azon Dreamcast-tulajdonosok, kiknek gyűjteményben már ott sorakozik a Quake III, netán ■ Spawn, elég ismerős helyzetben találják magukat: adva vannak különböző arénák, s azokban vérre menő csaták zajlanak. A fenti két példánál maradván: a Quake III-hoz hasonlóan ■ küzdelmek igen intenzívek, és ■ szabályok többféleképpen lehetnek, ám az arénák itt valamivel kisebbek - s ebben inkább a Spawnhoz hasonlít a dolog.

A Sega legkiválóbb belső divíziója azonban nem csupán holmi tucatterméket akart létrehozni, ■ ez már ott is meglátszik, hogy külső (követő) nézet és emberünk saját

perspektívája egyaránt választható. Ami pedig a lényeg: ■ AM2 annyi újítást vitt ■ műfajba, hogy az antiterrorista sztorival körítve változatos küldetéseket találtak ki. Van úgy, hogy csapatjátékot kapunk (igaz, csapatjáték már a Quake-ben is volt), és van úgy, hogy túszt in-teget a pályán, akit persze nem szabad lelőni. A körülmények pedig gyakran elég speciálisak: a túsztmentéseknél például megessik, hogy mozdulni nem tudunk: a távolból kell le-szednünk ■ védencünk életére törő terroristákat. Feladataink között lesz továbbá bombakeresés, mely bombák a küzdőterre ugyan nem, de a mi testi épségünkre igencsak veszélyesek, avagy meghatározott számú ellenség, vagy egy bizonyos ellenfél kinyírása. A deathmatcheknél vagy bizonyos számú fickót kell likvidálnunk megfelelő idő alatt, vagy a hagyományos Quake-es szabályok szerint több skalpot kell begyűjtenünk ■ többi résztvevőnél, amihez szintén időlimit van meghatározva. Mondjuk utóbbi esetben sem teljesen "hagyományosak" ■ szabályok, lévén a lelőtt játékosok érdemeket ejtenek el, melyek begyűjtése újabb 1-1 pontot eredményez. Az ügyes játékosok pedig ugyebár elcsenhetik ■ mások által lelőtt emberek érdemeit - csak részen kell lenni.

A küldetések között igazán meglepők is vannak. Mint amikor egy illető rakétákat ereget az aréna közepéről, aki túsznak van "minősítve". Ez esetben legfeljebb a rakétákat szabad kilőnünk, illetve menekülnünk kell, mígnem lejár ■ idő. Egy elég jópóla akció során pedig pat-togó lövedékekkel kell kiszabadítanunk egy túszt. Itt nem szabad, hogy a terroristák meg-lássanak minket, mert azonnal lelővik emberünköt - egy hőérzékeltős szemüveget vehetünk fel (ez amúgy más küldetések-nél is egy igen hasznos dolog), amivel átlátunk ■ falakon, ■ így simán játszhatunk mandinerre. Megessik az is, hogy kombózza kell gyilkol-



▲ Az integető túszt persze felkelti ■ terroristák figyelmét is



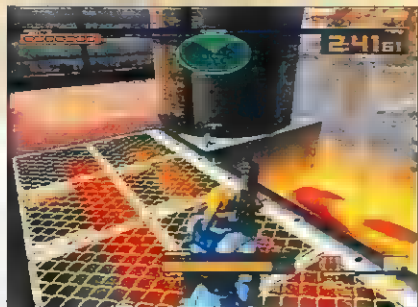
▲ Felgyűjtöm az egész könyvtárat - ha kell

nunk. Nem elég tehát az adott 8 terroristát szép sorjában likvidálni, azokat igen gyorsan, egymás után kell kilyuggatni/felrobbantani, netán megerperzselni.

Mint utóbbi halálénekből is sejthető, hadakozhatunk akár lángszórával is (ami bizonyos helyzetekben határozottan jól tud jönni), valamint még néhány további extra fegyverrel, úgymint: foton torpedóval (ennek a lövedékei pattognak), mesterlövészpuskával, vagy célkötvetős rakétákkal. Igaz, ■ különleges fegyvereket előbb meg kell szerezni. Mindegyik szereplő alapvetően három fegyverrel rendelkezik: egy golyószórával, ami legfeljebb "turbózással" hatásos (erre még visszatérek); bombával vagy gránáttal; és végül rakétavetővel. Magától értetődik, hogy a rakéták a leghatékonyabbak, ám az Outtrigger arénáinak némelyike annyira szűkös, hogy ■ használatukkal gyakran felrobbantjuk saját magunkat is - ez pedig mínusz két pontot eredményez. Ilyenkor tud jól jönni például az említett lángszórá, ami közelharchoz ideális... Amúgy felvehető cucc - a szemüveget és az új fegyvereket is beleszá-molva - nincs sok a játékban. Mindössze két stratégiai fontosságú eszközt kell megemlíte-



▲ Óvakodjunk az olyan érdemtől, amik felvételt nem javasolja senki!



▲ Csak óvatosan: a sarokban egy bomba lapul!

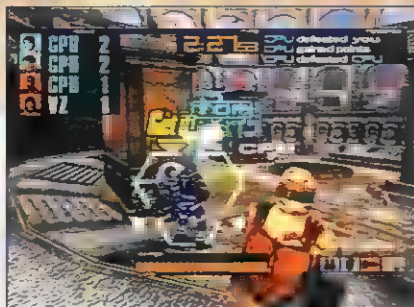
nem: ■ Power upot, ami ideiglenesen fokozott tüzertől biztosít, és ■ pajzsot.

A játéknak van egy arcade módja, ahol négy nehézségi fokozat szerint ad be pályákat a gép - többnyire deathmatcheket -, és az ún. mission mód: az eddig leírtak nagyrészt utóbbira vonatkoznak. A küldetéseket 15-ös csoportokban adja be a program, ilyenből van három nehézségi fokozat - azaz összesen 45 küldetés. Eleinte elég primitívnek tűnik ■ játék: még gyakorló küldetésnek is elég vicces, amikor mindössze három érme felvétele a feladat, de aggódni azért nem kell: már ■ középső, intermediate fokozattal is alaposan meg lehet izzadni: mint amikor mondjuk úgy indít ■ játék, hogy 10 terroristával kell végeznünk 10 mp alatt... Ez utóbbi persze fizikai képtelenség: az ilyen pályákon ezért nem érmék, hanem plusz időt adó órák maradnak ■ hullák nyomán. Jóllehet még így is elég kemény a kihívás.

Hangulatában az Outtrigger a Quake III-hoz áll ■ legközelebb. A gyakorlott Quake-esek hasznosíthatják ■ tudásukat, több ismert trükköt itt is bevethetnek - mint például a rakéták előli elugrást, stb. A botok, magyarul ■ gépi játékosok elég tisztességesen vannak megkódolva: szépen el vannak foglalva egymás nyírásával is, nem pedig csaló módon nekünk esnek. Van többjátékos VS mód is, amivel természetesen még "emberibb" varázsol-



▲ Csőbomba-vetésben is természetesen ■ legjobb vagyok



▲ Vigyázat: a fehér keret barátot jeleli!

hatjuk ■ ellenfeleinket: osztott képernyő segítségével négy játékos küzdhet egymással. Csak azt sajnálhatjuk, hogy ■ játék európai verziójában nincs netes játék, ahol pedig akár hatan is lehetnek egy arénában. Jóllehet Magyarországról amúgy is elég körülményes DC-vel ■ világhálóra kapcsolódni, de azért talán érdemes egy amerikai verziót beszerezni - persze csak annak, aki teheti. (Habár egy kis "fáziskésés" tapasztalható ■ netes játékban tüzélskor, ami állítólag csak broadband adapter segítségével küszöbölhető ki teljesen.) A hálózati játék érdekessége, hogy a vezető fickó kilövéséért aranyérem jár, ami dupla pont! Az érmékkel kapcsolatban még egy utolsó jótanács: mielőtt magunkhoz vennénk őket, mindig győződjünk meg róla, hogy villog feletük ■ "Get it!" felirat...

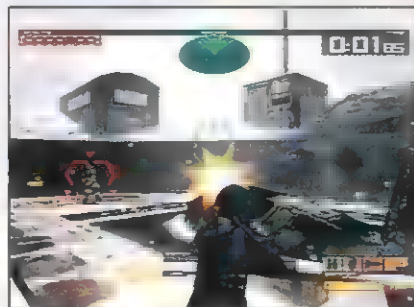
Rendkívül jó dolog, hogy ■ játékot ■ legkülönbözetlenebb figurákkal lehet játszani. Az alap négy, plusz ■ megnyerhető karaktereken kívül készíthetünk saját harcosokat, melyeknél ■ addig választhatóvá vált pófákat és fegyvereket össze-vissza variálhatjuk. A kijelzők rendszerét is megdicsérhetjük: ha például megölnék minket, kép a képből megoldással láthatjuk ■ gyilkosunkat, vagyis hogy kin kell majd bosszút állnunk. Ezenkívül az eredménykijelző ■ is jól megfigyelhető, hogy esetleg melyik karaktertől kell óvakodni, ki az, aki netán már átvette tőlünk ■ vezetést. A játékos számok opció szórakoztatja - avagy segíti, ha épp a játékkörnyezet beállításairól van szó. Nem tetszik például a gombkiosztás? (Az alapfelállítás tényleg elég furcsa.) A Device Setup menü 17 variációja között biztosan találás neked testőt, s a játék támogat billentyűzetet és egeret is. A 20 szépen textúrázott aréna nagyon po-fás: van könyvtár, jeges katonai bázis, vasútállomás, középkori vár, avagy japán erődítmény. Utóbbi még elég terjedelmes is, ám a legtöbb pályáról - sajnos - ugyanez nem mondható el. Nagyon nem mondható el, és ez a legnagyobb bökkenő az Outtriggerrel. Ennek köszönhetően aztán ■ műfaj rajongói feltehetően megmaradnak ■ Quake III-nál.



▲ Többünknek is fáj a foga erre a powerupra



▲ Átlátok én az ellenség szándékain...



▲ ■ jég ellenére mindjárt melege lesz itt egyeseknek

ÖSSZEFOGLALÓ

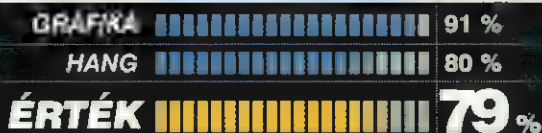
Az Outtrigger intenzív tűzharcai, sajátos küldetesei nagyon szórakoztatóak tudnak lenni - legalábbis egy darabig. ■ komolyabb FPS-ekkel szemben azonban alulmarad a játék. Az arénák annyira kicsik, hogy taktikus játékot aligha lehet rajtuk játszani: ■ káoszban túl sok szerepe van a véletlennek.

POZITÍVUM

- Szép arénák
- Különböző kihívások

NEGATÍVUM

- Túl kicsi helyszínek
- Kevés fegyver
- A PAL verzióban nincs hálózati játék



V.Z.

vzoli@vogel.hu



NBA STREET

"Le az utcára, ki a tere, senki se lökhet félre!"

EA Sports BIG márkánév kapcsán számomra leginkább úgy fest a dolog, hogy az EA Sports létrehozott egy új részleget, amely nem a hagyományos sportágakat, hanem azok valamelyest kifordítottabb, extrémebb vállfaját képviselje hasonló minőségben, mint ahogy azt a nagy testvér teszi ■ saját területén. Az eddigiekben csak egy játékot láttunk tőlük, nevezetesen a legjobb PS2 launch title-nek megválasztott SSX-et.

Mint ■ neve is mutatja, az NBA Street az utcai kosárlabdával foglalkozó program. A Streetballban nem ötfős csapatok versengenek egymással, itt csak három-három játékos méri össze tudását. A szabályok is sokkal rugalmasabbak, mint egy profi mérkőzésen, és persze nem illik megfélemlíteni arról sem, hogy elég sokszor csak egy palánkra játszszák. A mi esetünkben a "street" jelző majdnem mindenre igaz, hiszen ■ mérkőzéseink utcai pályákon zajlanak, egy



▲ A kispályán is vannak nagypályás megoldások



▲ ...ahelyett, hogy feldobná már végre!



▲ Vajon kosár lesz belője?

csapatban három játékos szerepel, a szabályok sokkal engedékenyebbek, s csak a palánkok száma maradt a már megszokott kettő.

Az NBA Streetben egy mérkőzés 21 pontig tart, de két pont különbséggel kell nyerni. A pontozás eltér ■ valódi kosárlabdától: ■ "hárompontos" vonalon belüli kosarak egy, míg az azon kívüli találatok csak két pontot érnek. A szabálytalanságok kezelése terén is sokkal elnézőbb a bíró, mivel itt sokkal több minden megengedett, mint egy "valódi" meccsen. (Ellenfeleinket például nyugodtan ledönt-hetjük a lábukról, sőt még bónuszpontokat is kapunk érte.)

A pontok a játék igen fontos részét képezik: a különféle trükköket, cseleket, ■ minél látványosabb zsákolásokat bónuszpontokkal jutalmazza a gép, amelyeket az ún. "Game Breaker"-hez használhatunk majd fel. Ez egy bizonyos ideig tartó speckó, ami alatt a játékosaink tulajdonságai megnőnek, jobb teljesítményre sarkallva őket.



▲ Csillaghullás az égből



▲ Megadom magam, csak ne dobd bel!

Van ezenkívül még egy hasznos hatása is, amelyet az L2+R2+Kör együttes lenyomásával hozhatunk elő: ha a dobásunk talál, akkor ■ dobott érték nemcsak nálunk iródik jóvá, hanem ■ ellenféltől le ■ vonódik - azaz dupla pontnak számít.

Egy ilyen pörgős játéknál elsődrendű ■ jó kezelhetőség. A programozó gárda ennek a kritériumnak többé-kevésbé eleget tett. Könnyen megtanulhatóak a sikeres csapatjáték alapjai, de a játék megnyerésének nemcsak ez a titka, hanem megfelelő kosarasok kiválogatása is. Bármennyire jól zsákolgatunk is, ha például nem tudunk mit kezdeni az ellenfél dobásaival. Ezért szinte kötelező ■ csapatban egy jó képességű blokkoló játékos is, akivel ■ saját palán-

kunk alatt az ellenfél támadási kísérleteit kudarcba fullasztathatjuk (nálam

Alonzo Muorning játszotta ezt a szerepet).

A City Circuit módban játszhatjuk az úgynevezett "bajnokságot", amikor is kihívóink folyamatos legyőzésével juthatunk



▲ Adj egy pacsit, haver!

playstation 2

Típus	Sport
Kiadó	EA Sports BIG
	www.nbastreet.ea.com
Fejlesztő	EA GAMES Inc.
Megjelenés	2001. június 19. (NTSC)
	2001. július 4. (PAL)

BARÁTOK KÖZT

NBA Street teszt		
NBA Street		
NBA Hoopz	01/04	83%
NBA 2001	01/05	77%



▲ Készülőben a csodacsatár

feljebb a ranglétrán. Első lépésként ki kell választanunk a nekünk szimpatikus csapatot. (A palettán egyébként a valódi NBA összeállítások szerepelnek.) Az egyes meccsek után a legyőzött csapat tagjai közül valakivel bővíthetjük a felállításunkat, vagy egy saját magunk által kreált játékos tulajdonságait növelhetjük az "emberrablás" helyett. A versenysorozat részekre van osztva. Az adott számú ellenséges csapat legyőzése után mindig egy keményebb ellenféllel, úgynevezett "Street Legendával" (Biggs, Bonafide, Drake, DJ, Takashi, Stretch) kell dűlőre jutnunk. Ők mindig egy egyéni pályán szerepelnek, s lealázásuk után mind a prominens személyiséget, mind pedig "otthonát" magunkénak tudhatjuk.

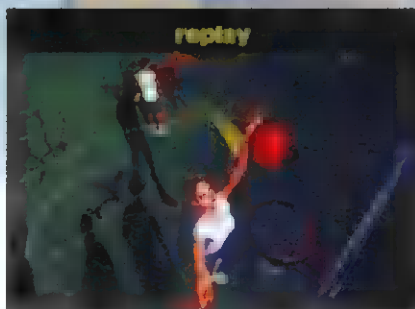
A Hold the Court opció ad helyt a nem tétre menő mérkőzéseknek, valamint a többjátékos üzemmódnak is.

A Street School módban Joe "The Show" megtanít minket a játék legalapvetőbb fogásaira. A sportág kedvelőinek ugyan sok újat nem tud mondani, de még nekik is érdemes végignézni - legalább egyszer.

Create Player menüpont alatt hozhatjuk létre saját kis kedvencünket, majd küldhetjük csatába, hogy idővel mi legyünk a legnagyobb Pokémon-tanítók...



▲ Ezt ■ mozdulatot ■ Mátrixból lestem el



▲ Ha ezt kihagyom, akkor megnővesztem a szakállam!

Ööö, Upsz. Bocsi, az egy másik cikk. Szóval: az általunk megalkotott karakterrel vághatunk neki ■ bajnoki cím megszerzésének. Természetesen saját kreálmányunk statisztikái kissé még herasztóak a nagyokéhoz képest, de a meccsek megnyergetésével ez jelentősen feljavítható.

A játék látványa kissé felemás érzéseket kelt bennem. Ami nem igazán tetszett, az a karakterek kidolgozottsága. Egy kicsit elnagyoltnak, darabosnak tűnnek - igaz, ez inkább zavaró tényező, s nem fogyatékoság. (Mellesleg ez a "hiba" a játék alatt mintha nem is létezne, köszönhetően a többi grafikai elemnek.) A környezetre azonban semmi panaszunk sem lehet, mind a megtervezettségük, mind a textúrázottságuk elsőrangú. Olyanokra is odafigyelték a készítők, hogy tényleg "élő, utcai" hangulatot varázsoljanak (pl: a pályán a szél átfújja az utca szemetét, kocsik jönnek-mennek a háttérben). A figurák mozgása is fenomenális. A cselek, mozdulatok olyannyira élethűek, hogy az ember néha nem tudja eldönteni, vajon nem élő meccset lát-e.

A zene stílusa az NBA-játékok körében kedvelt funky és ■ hasonzorú zenei irányzatokon alapul, és legalább olyan jól sikerültek, mint ■ zsákolások, ■ labda pattogása, vagy éppen ■ közönség hangjai. A meccs alatt Joe "The Show" folyamatosan kommentálja az eseményeket, ezzel is növelve ■ hasonlóságot egy élő közvetítéshez. Szövegei elég jók, bár nincs túl nagy szóincse, s így pár meccs után már ismétli önmagát.

Az NBA Street kitűnő példája ■ látványos, jól felépített kosárlabdaprogramoknak, amelyet hiszen az egész nem szól másról, mint ■ feledhetetlen show-ról, ■ látványosságról, ami egy ilyen mérkőzéshez dukál.



▲ Ki ugrik magasabbra?



▲ A kosárra ülni nyilván az egyik legbiztosabb védekezési módszer

ÖSSZEFOGLALÓ

Az NBA Street az SSX mellett szintén egy kötelező darab a sportprogramokat kedvelő PlayStation 2 tulajok számára. A program egy olyan egészet alkot, amelyet mindenkinek legalább egyszer látnia kell, még akkor is, ha nem igazán rajong ■ kosárlabdáért, ugyanis nemcsak játszani élvezetes, hanem esetleg figyelemmel követni a haver mérkőzéseit is.

POZITÍVUM

- Remek hangulat
- Látványos megmozdulások

NEGATÍVUM

- Egy ■ után ismétlődő kommentár
- A játékosok talán kidolgozottabbak lehettek volna



LaWMan
lawman@vogel.hu



TIGGER'S HONEY HUNT

A mézengúz Tigris csuprai nyomában

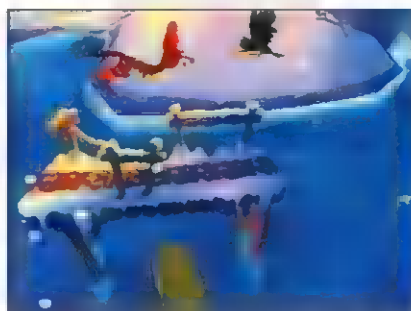


nintendo 64

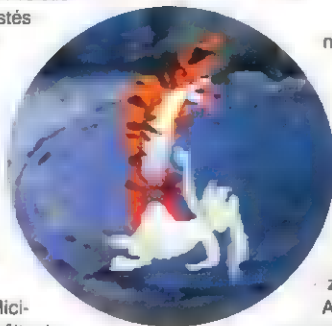
Típus	Platform
Kiadó	Ubi Soft
	www.dokidenki.com
Fejlesztő	Doki
Megjelenés	2000. november 2. (USA) 2001. június 4. (EU)

A százholdas pagonyban az élet sohasem megszokott módon zajlott, s ez Tigris megérkezése után csak tovább fokozódott. A. A. Milne klasszikusnak számító regényéből, Micimackóból rengeteg feldolgozás született. Ezek közül talán nem véletlenül a Walt Disney-féle egészestés rajzfilm legnépszerűbb. Ha valaki megemlíti Micimackó nevét, akkor emberek kilencven százalékának ez a kissé pufók, lassú, ugyanakkor teljes mértékben szeretetre méltó Disney figura jut az eszébe. Ebből kifolyólag a program is ezeket a karaktereket használja.

A játékban Tigris szerepét ölthetjük magunkra, akinek Micimackó partijára kell mézet gyűjtenie, mivel ökelme természetesen már megint kifogyott az édes étekből. A játékos feladata a pályákon elszórva fellelhető mézes csuprok felkutatása és összegyűjtése egy egyszerű platformjáték keretében. A program egyszerűségét tovább fokozzák a "3D-s pályák, ahol való igaz, hogy a terep 3D-ben van megrajzolva, mi azonban csak jobbra illetve balra mászkálhatunk a képernyőn. Emiatt szinte



▲ Hello, épp csak repültem, és te?

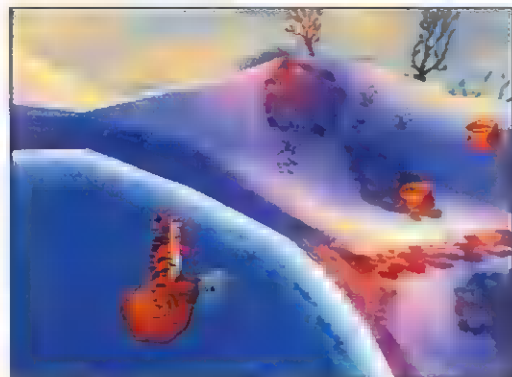


minden öregebb játékosban előtöltnak a régi 2D-s platformjátékok emlékei (Super Mario, Sonic), bár azok azért jóval mozgalmasabbak voltak. Talán ennek köszönhető, hogy Tigger's Honey Hunt kezdők számára sem jelent túl nagy kihívást, még nehezebb fokozatokban sem.

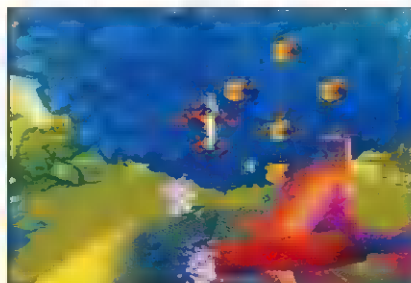
A pályák mindegyikén száz csupor vár megtalálásra, amelyek mellett természetesen egyéb apró feladatok is megoldásra várnak, mint a fényképrészletek keresgélése (négy darab), valamint valamelyik másik szereplő egy-egy elvesztett tárgyának megtalálása. Természetesen a régi hagyományokhoz hűen itt is található szinte elérhetetlennek tűnő csuprokat, titkos járatokat, melyek szinte minden esetben a továbbjutásunkhoz oly fontos, hiányzó bödönöket tartalmazták. A titkos részek jól el vannak dugva, de egy kis szerencsével, szisztematikus kereséssel gyorsan meg lehet találni őket. Azon azonban ne lepődjünk meg, hogy már az első

pályán sem tudjuk összeszedni elsőre mind a száz csuprot, mivel a pályák úgy lettek megtervezve, hogy szükségesnél többet ugyan ösztudjunk szedni, de az összeset csak akkor, ha már birtokában vagyunk különleges képességeinknek, melyeket csak a későbbiekben tudunk megszerezni. További jópár bödön helyét csak a többiből kirakott nyíl mutatja meg nekünk, de ezeket az eseteket nagy részében szintén csak az extra tulajdonságaink segítségével tudjuk magunkévá tenni. A képességeinkkel kapcsolatos titkokat barátaink árulják el, miután legyőztük őket egy-egy mini játékban (harmadik, hatodik és kilencedik pálya): Tigris képes hosszabb ideig levegőben maradni, ha csapkod a kezével, illetve ki tudja magát löni nagy magasságokba, ha rugózik a farkán. Ugyanez a helyzet a fényképdarabokkal, melyekből háromszor négy darabot találhatunk az adott pályán (három különböző képet rakhatunk össze, amit utána megtekinthetünk a fényképalbumban).

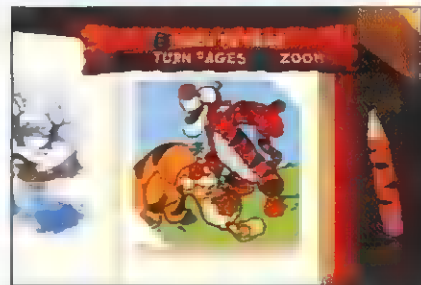
A pályák teljesítése közben ellenséges lényekkel is találkozhatunk, melyek ártalmasak Tigrisünk egészségére. Háromszor érhet hozzá ezekhez, utána visszakerül ahhoz a Checkpointhoz, amelyiken utoljára áthaladt, így biztosítva a újboli próbálkozás lehetőségét.



▲ Teknősögölök egyet



▲ Repül Tigris, repülj!!!



▲ Kedvenc képem a fényképalbumból



▲ Nyuszi már a fülét tépi idegességében

ATARI ANNIVERSARY EDITION

Miből lett a cserebogár

Olvasóink közül alighanem kevesen emlékeznek rá, de volt idő, amikor még nem ■ Sony, de még csak nem is ■ Nintendo vagy ■ Sega masinái uralták a videojátékok piacát. Valószínűleg csak az igazán öreg rókáknak tudják, mi is az a Pong...

Ezen kevesek számára nyilván kellemes felidézni a múltat, amint az Atari keltette Pong-örület bizony még kis hazánkba is eljutott - és tette ezt anno akkor, amikor még ■ vasfüggöny szilárdan állt. Igaz, lehet, hogy egyesek tenisz, vagy "tévéfoci" néven tudják felidézni ■ jelenséget, lévén a legtöbb magyar háztartásba különböző orosz/NDK/távol-keleti, netán magyar hamisítványok jutottak el a zseniális játékból.

De hogy mi is ■ a zseniális játék? - tehetjük fel a kérdést ■ "újszülöttek" kedvéért. Nos a következőt kell elképzelni: két ember ül a tévé előtt, ■ miközben egy-egy gombot csavargatnak, a képernyőn két függőlegesen mozgó fehér csíkot bámulnak, amelyek között egy fehér négyzet pattog...

Hát igen. A mai grafikai követelményeknek aligha felel meg a kétszínű képernyő, és ■ játékelmény sem kínál sok újdonságot, mégis szívesen gondol vissza az em-

ber ■ Ponggal eltöltött időkre. Hogy miért is, azt talán akkor tudjuk megérteni, ha egy képzeletbeli időutazást teszünk azokba az évekbe, amikor ■ videojátékoknak még a fogalma sem volt ismert.

▲ videojátékok bölcsője

Valószínűleg nem sokan gondolnák, hogy az első videojátékok megrendelője nem más volt, mint ■ Pentagon. Már a korai 60-as évektől léteztek videojátékok, jóllehet azok még igencsak távol álltak a mai konzoljátékoktól, illetve a játékkermi gépektől: egész helyiségeket betöltő, több százezer dolláros hardver kellett a futtatásukhoz, s többnyire csak annyiból álltak, hogy egy fehér pont üldözött egy másikat. A katonai vezetők ennek ellenére már 1966-ban előre látták, hogy nem kicobott pénz ■ videojátékok fejlesztése. Csak hát a dolgot jobbra katonai szempontból tartották érdekesnek, minek köszönhetően a legnagyobb titokban folytak a munkálatok.

Az Atari volt az első civil cég, amelyik már a széles tömegeknek szánta a játékaikat. A cég alapítója, Nolan Bushnell a utahi egyetemen 1962-ben találkozott elsőként videojátékkal, ■ Spacewar nevezetű programmal, amit egy Steve Russel nevű egyetemista alkotott. Bushnell hét évet töltött azzal, hogy ezt a játékot ne csak a számítógéplaborban lehessen futtatni, ám amikor Computer Space címmel elkészült a saját variációja, a dolog befuccsolt - csak 1500 db lett legyártva belőle. Ennek okát maga ■ belátta: "az emberek nem szeretnek használati utasításokat olvasgatni. Hogy sikeres legyek, egy olyan játékkal kellett előrukkolnom, amit az emberek már jól ismernek; ami olyan egyszerű, hogy bármelyik bárban bármelyik részeg képes megérteni."

1972-ben Bushnell otthagya addigi cégét, és két társával megalapította a Syzygy nevű saját vállalatát. (Hogy a Pong nem ezzel a márkanévvvel híressé vált, annak ■ az oka, hogy egy másik cég már birtokolta a cégjelzést.) Bushnell kedvelte a japán játékokat, a "go"-t, ezért a következő ötlete "atari" volt, ami japánul sakkot jelent.

A Pong automatát Al Alcorn, a cég első mérnökeinek egyike konstruálta. Bizonyára páran még emlékeznek a hangeffektusra, amit a labda kelt az ütőnek csapódva: ez a csengő hang Bushnell szerint nélkülözhetetlen volt a megfelelő élményhez, ■ innen kapta a játék a nevét.

Az első Pong automata Sunnyvale-ben, ■ cég telephelyétől nem messze lévő Andy Capp's nevű bárban debütált. Fontos megemlégetése volt ez ■ játéknak, pedig még akkor rendes burkolata sem volt az egésznek.

Típus	Retrojáték-kollekció
Kiadó	Infogrames
	fogrames.com
	Digital
Megjelenés	2001. június 29. (NTSC)

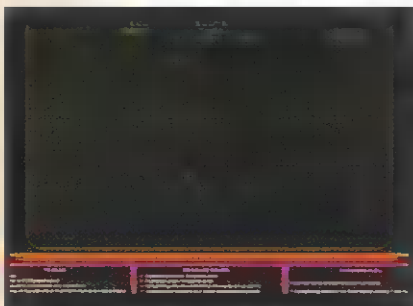


▲ Pong: A videojátékok őse: a "tévéfoci".

A történetet felidézve: "az egyik vendég odalépet ■ Pong automatához, és kíváncsian tanulmányozta, amint a labda olyan csendben pattogott ■ képernyőn, mintha vákuumban volna. Egy barátja csatlakozott hozzá. Az instrukció mindössze ennyit mondott: "Ne veszíts labdát, s ezzel gyűjts pontokat." Az egyikük bedobott egy negyeddolláros. Csipogás hallatszott. A játék elkezdődött. Ostobán bámulták, amint ■ labda feltűnt ■ képernyő egyik felén, majd eltűnt ■ másikon. Valahányszor mindez megtörtént, az eredmény megváltozott. 3-3-nál tartott az állás, amikor az egyik játékos végre kipróbálta a felé lévő irányító gombot ■ képernyő alatt. 5-4-re éppen vezetett, amikor kontaktusba került a labda az ütővel. Egy gyönyörű pengő hang hallatszott, s a labda visszapattant a képernyő másik felére: 6-4. A meccs 8-4-nél tartott, amikor a másik játékos is ráébredt, hogyan is kéne használni az ütőt. Épp csak egy rövid menetet játszottak, mire kialakult a 11-5-ös végeredmény, s azzal a játék véget ért... Hét negyeddollárossal később már jóval hosszabb meccsek alakultak ki, s a fura zajra mások is odacsődültek. Zárórák már mindenki játszott a géppel, ■ másnap már délelőtt 10-kor ott sorakoztak a bár előtt az emberek, hogy játszhasznanak a Ponggal." Ugyanaznap 22 órakor a gép kilehelte a lelkét. Ennek oka pedig az volt, hogy az automata perselye (amit akkor még egy



▲ Battlezone: Csata a virtuális térben, vektorgrafikás, átlátszó "dróttankokkal" és "drótakadályokkal": korát megelőző 3D-s akció!



▲ Gravitar: Űrháború, ahol azonban nem is annyira ■ ellenség, mint inkább ■ csillagok tömegvonzása, és a meglátogatható bolygók gravitációja okoz gondot.



▲ Tempest: 3D-s elektromos "mezőben", az az különböző alakú folyosókon irhatjuk ■ felénk cikázó idegeneket, kizárólag ■ mező határainn távirozva.

9



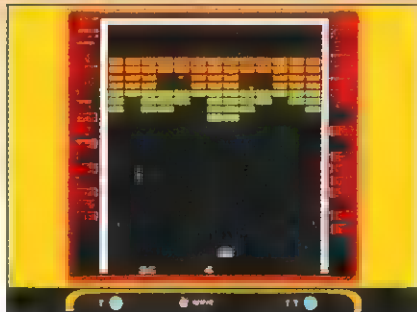
▲ Asteroids és Asteroids Deluxe: Egy csöppnyi űrhajó a gyilkos aszteroidamezőben - némi háttérrel is színesítve a későbbi verzióban.



▲ Centipede: Százlábúak és pókok araszolnak ide-oda a gombok közt, ám alul töltött fegyverrel várunk rájuk. Csak a fejet, hogy meg ■ sántuljon!



▲ Millipede A Centipede... (százlábúakon kívül már bombázó rovarok és egyéb rovarok is támadnak, amiket ezúttal bombákkal is lehet lenyomni.)



▲ Super Breakout: Az ún. "falbontós" játékok korai változata.



▲ Warlords Négy király, vagyis akár négy játékos háborúzik egymással. Tűzgolyók pattintásával lehet megbontani a várfalakat, amelyek mögött ■ királyok megbújnak...

tejes kartondoboz testesített meg) színültig megtelt, és az érmék ráfolytak ■ elektromikrokozmoszra. A "hibát" persze gyorsan orvosolták, ■ a persely kiürítése után zavartalanul folyt tovább a játék...

A Pongot számtalan cég lemásolta, köztük egy bizonyos Magnavox is, amely egy ügyes cselt alkalmazva az Atarinál pár hónappal korábban jelent meg a Pongnál kissé primitívebb, de ahhoz igen hasonló, és már otthon játszható Odyssey című játékaival. Ezek után pedig már csak eléggé rátermett ügyvedekre volt szüksége, hogy jogdíjat követelhesen ■ Ataritól. Mondjuk akárki is volt az ötlettel ■ első, egy biztos: ■ Pong történelmet írt.

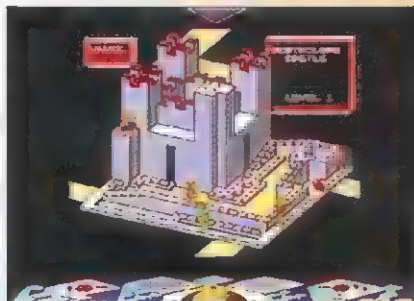
■ Dreamcast-gyűjtemény

Napjainkban az ún. retrojátékok ■ fénykorukat élik, aminek nyilvánvaló oka: miközben az öregebb játékosok kellemsen nosztalgizálnak, ■ fiatalabbak megismerkedhetnek az ősrégi játékokkal. Ezúttal Dreamcastra érkezett egy pompás válogatás az Infogrames jóvoltából, amelyben a leghíresebb Atari-játékok vonulnak fel - köztük természetesen a Pong is.

Igazság szerint a PC-tulajdonosok bizonyos fokig előnyben vannak a retrojátékok terén: az interneten több helyről is ingyenesen lehet letölteni különböző emulátoro-

kat, amelyekkel egy az egyben a régi játékok eredeti kódja tölthető be a PC-s környezetbe. Ám még ■ ilyen PC-tulajdonosoknak is érdemes megfontolniuk az Atari Anniversary Edition kipróbálását (a gyűjtemény egyébként megjelent PC-re is), hiszen ■ Infogrames nemcsak ■ eredeti játékokat kínál, hanem ■ korabeli miliőt is. Kezdődik az egész ott, hogy a játéktérmi játékoknak a burkolatát is mellékeltek. Emlékszik még valaki, hogyan is festett a Battle Zone különleges formájú automatája? Ha netán nem, emlékeztetőül elég megnézni a játékban. Az egyetlen gond ezzel, hogy a szekrény rajzolatai elég sok helyet elvesznek a képernyőből. Ezt azonban ■ készítő ■ szerencsére belátták, úgyhogy az egész dolog csak opcionális, avagy ráközelíthetünk a képernyőre - és így tényleg jó az ötlet. A korabeli hangulat megteremtése, vagy legalábbis felidézése persze nem merül ki ennyiből. Néhány videofelvétel magától az Atari alapítójától hallhatunk néhány érdekes részletet a cég történelméről (például érdekes trükköket, miként biccltek néhányan ■ Ponggal), valamint az egyes játékokról ■ mindenfélét megtudhatunk. Régi szórólapokat tanulmányozgathatunk, az esetleges konzolváltozatok dobozait/kártyáit vehetjük szó szerint közelebről is szemügyre (ugyanis bele lehet nagyítani ■ képekbe), eredeti cheat is találunk, de megnézhetjük némelyik játék tévéreklámjának is ■ vázlatát. Elég murisak a képek, nem szóva a rajtuk szereplők hajviseletéről. De régen is volt már!

Az Atari Anniversary Editionban összesen 12 játék van a fent említett módon - nagyon ízléses menürendszerrel - bemutatva: ennyi tehát a gyűjtemény. Hogy pontosan mely játékokról van szó, arról a képeink adnak számot.



▲ Crystal Castles: Drágakő-gyűjtögetés egy jópofa mackóval, izometrikus felépítésű (ál-térbeli), lifteket is alkalmazó helyszíneken - természetesen bóklászó ellenfelekkel.

● ÖSSZEFOGLALÓ

Aki szereti a retrojátékokat, az biztosan értékeli e Atari-gyűjtemény összeállítóinak munkáját, hiszen mindamellett, hogy élvezhetjük a régi játékokat, még egy csomó érdekességet is megtudhatunk róluk.

● PÓZITÍVUM

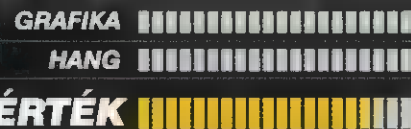
- Nosztalgiahangulat
- Mindenki megnézheti, miből is fejlődtek ki ■ mai játékok

● NEGATÍVUM

- A mostani, elkényelmesedett játékosoknak nemcsak a grafika, de ■ játékok nehézsége ■ nyilván egy rémálom



▲ Missile Command: Három (véges készletű) rakétasiló segítségével kell megvédenünk a földi városokat. A magasból rakéták és ellenséges gépek közelednek.



V. Z. vzoli@vogel.hu



Terepismeretek A-Tól V-ig

ATV OFFROAD FURY

Nincs olyan tárgy, eszköz, jármű (helyszín), amiből (amelyre) ■ emberiség ne tudna előbb-utóbb valamilyen sportot kitalálni. Az, hogy az adott dolog költséges, esetleg veszélyes, soha nem izgatta ■ megszállottjait, sőt talán még nagyobb vonzerőt jelent. A különféle, extrém sportok" mostanában gombamód szaporodnak, ■ mivel nagy a rajongótáboruk, így azt sem kerülhetik el, hogy játékokat készítsenek belőlük. Az, hogy ezek a feldolgozások végül sikeresek lesznek-e, ■ nemcsak ■ témaválasztáson, hanem a kivitelezésen is múlik. Hiszen hiába minden népszerűség, ha a dolgozás nem éri el ■ kellő szintet, a játék a süllyesztőben végzi.

Az ATV Offroadot fejlesztő cég, ■ Rainbow Studios neve azonban már ismerősen - és kellemesen - cseng néhány ember számára. (Ők követték el például ■ Motocross Madnest is, amely PC-n szép sikereket ért el).

A játék neve már sejtetni engedi, milyen stílusú programról van is szó. További támpontokat nyújtanak a mellékelt képek is, de én azért elmondom szóban is, már csak a társalgás fenntartása végett is: egy érdekes járművekké vált terepversenyről van szó, amelyek sajátos keresztetései a krosszmotornak és a terepjáróknak. Eredményként egy aránylag könnyen kezelhető, kis súlyú, de masszív gépet kapunk. Így tehát irány a természet, ha most nem is éppen a lágy öle, lévén minél elhanyagoltabb, elhagyatottabb utakon fogunk száguldozni.

A filmszerű intro már némi képet ad arról, milyen feladatok, élmények is várnak



Típus	Extrém autóverseny
Kiadó	Sony Computer Entertainment
Weboldal	www.scee.com/atvoffroad
Fejlesztő	Rainbow Studio
Megjelenés dátuma	2001. február 1. (USA)

ránk. (Érdekes, hogy a kissé ormótlannak és súlyosnak vélt jármű milyen nagyokat képes ugrani - ■ még egészben túl is éli a landolást...)

Miután megkaptuk a kellő hangulati bevezetést, lássuk, milyen lehetőségeink vannak. A főmenü első pillanatra kissé puritán, s nem teljesen egyértelmű, de ezen gyorsan túltehetjük magunkat.

Újnc ATV-versenyzőként a karrierünket a Pro Carrierrel kezdhetjük meg (a többi csak a gyakorlást, vagy a tét nélküli versenyeket rejti), akár több társunk részvételével is, ugyanis nincs külön multiplayer opció.

Maxis Nationals: Az egyszerű, pontozásos alapú körverseny, különféle terepeken. Az öt indulóból kell minél jobb helyezést elérni, s a karrierben nem elég ■ pontszám alapján vezetni, mindig teljesíteni kell az adott pályán előírt minimum helyezést is. A pályák igen ötletgazdagok, szinte minden terep megtalálható, amit ember elképzelhet, van sivatagi, erdei, téli, sőt lehetőségünk nyílik a telihold fényénél is versenyezni.

Stadium Supercross: Lényegét tekintve ugyanaz, mint az előző, csak itt a nem a szabadban, hanem egy stadionban felépített pályán kell mindenképp jobbnak lennünk.

Freestyle Stunt Competition: Meglepő, de roppant hangulatos versenyszám. Egy erősen barázdált terepen kell száguldoznunk, ■ az ugratók felhasználásával mindenféle trükkökkel kell elkápráztatnunk a nagydéműt, méghozzá az előre megadott idő alatt. A BMX- és gördeszkajátékokat kedvelőknek ismerős lehet, de ■ többiek is gyorsan rájönnek az apróbb trükkökre - bár itt sokkal nehezebb kivitelezni az ismert figurákat. A pályarekordok elsöre igen riasztóan hatnak, de több-keveseb gyakorlással (és az ugrás-rásegítés elsajátításával) azért talán megdönthetők lesznek.



▲ ■ motor és ■ motoros ■ továbbiakban külön utakat járnak

Cross Country Enduro: Ez ismét csak egy érdekes versenyszám. A dűvő van egy terep, ahol csak ellenőrzési pontok vannak, a köztük lévő utat nekünk magunknak kell megterveznünk még ■ verseny előtt. Természetesen itt is az elsőség ■ cél.

A karrier indításakor első lépésként meg kell alkotnunk a versenyzőnk, majd pedig a gépet. Ebből elég sok áll rendelkezésünkre, és mindössze egy olyan van, ami megnyerhető. A gépeket négy tulajdonság jellemzi, úgymint úttartás, gyorsulás, végsebesség és stabilitás. Egetverő különbségek nincsenek közöttük, elvileg mindegyikkel teljesíthetők ■ futamok - csak meg kell tanulnunk bánni vele. A garázs használatával finomhangolhatjuk masinánkat, hogy hozzáigazítsuk az éppen aktuális terephez.

A versenysorozat előtt mindenképp gyakorolgassunk, hiszen nem teljesen szokványos ■ kezelés. Nem a gombkiosztással lesz gond, hanem a járgány kezelésével: van ugyanis van egy speciális, az ugrást segítő és megnövelő trükk. Ennek



▲ Megpróbálók "átszállni" a másik járgányra



▲ "Alone in the Dark V"

Típus	...
Kiadó	Int...
Fejlesztő	www.info... Monster...
Megjelenés	2001 június 22.

NASCAR HEAT

Ilyen versenyt is csak a jenkik találhattak ki!

A Nascar - mint tudjuk - amerikai sportja, melyet európaiak többnyire csak fitymáló megjegyzésekkel szoktak illetni. Azt aligha lehet vitatni, hogy ennek van valami alapja (elvégre egy F1 pilóta teljesítménye kétségtelenül figyelemreméltóbb), de az is biztos, hogy ennek a sportnak megvan a maga bája. Az ovális pályák ugyan egyszerűek, viszont az autók ennek megfelelően iszonyú sebességre tudnak felgyorsulni, a rendkívüli iramban még egyenesben tartani sem könnyű a járgányt. Nos, ezt "felturbózott állapotot" bizony elég nehéz visszaadni egy játékban. A jó öreg Playstationre több NASCAR játék is készült, ám többnyire elég szegényesen néztek ki. Talán majd most, a PS2 segítségével - gondoltam, amikor elindítottam NASCAR Heat 2002-t.

Bár korábban megjelent NASCAR 2001-hez



▲ szimpatikus konferanszié...



▲ Ilyen nézet is csak a játékokban van



▲ A fekete kocsival persze én voltam...

sajnos még nem volt szerencsém, annyit mondhatok: meglátásom szerint NASCAR Heat az eddigi legjobb feldolgozása a sportnak - legalábbis konzolokon. Az eredeti 23 NASCAR pályából 23 szerepel a játékban, s a legnevesebb 25 pilóta közül választhatunk - mindezek természetesen nagyfokú élethűséggel lettek reprodukálva.

A játék üzemmódjai úgy lettek kitalálva, hogy gyakorlott NASCAR-osok és a kezdők egyaránt boldoguljanak. Hogy közepébe vágjunk: Beat the Heat mód eléggé hasonlít Gran Turismo játékok jogosítványszerzésére. Itt sajátíthatjuk el alapvető vezetési technikákat néhány konkrét feladatot teljesítve. Mondjuk csak egy kanyart kell megtennünk időre, vagy begyakoroltatjuk velünk a szélárnyékban való haladást, és így tovább - összesen 36 feladat. Van egyébként köztük néhány meglepő, mondhatni nem túl élethű helyzet is, mint amikor leghátulról indulva kell megnyernünk a futamot. A tanulás után aki komolyabban akar versenyezni, az megpróbálhatja profik eredményeit megdönteni Race the Pro móddal. Hogy hogyan kell venni a kanyarokat, a rekord időt futó szellemkocsi mutatja. Van természetesen Single Race mód is, melynél válogathatunk mind a versenyzők, mind

a pályák közül - vagyis egyetlen verseny erejéig ülhethünk a volán mögé.

A Championship móddal indíthatunk végül bajnokságot, melynek érdekessége, hogy magunk állíthatjuk be a körülményeket. Többek között hogy hány körös legyen a futam, vagy hogy mennyire legyenek komolyak az ellenfelek, a valószínűséget is meghatározhatjuk - utóbbi a kocsi viselkedésére lesz hatással. Természetesen az Expert fokozaton jóval nagyobb esélye van, hogy túl gyorsan vett kanyaroknál palánknak csapódunk, valamint szélárnyékok kihasználására is sokkal jobban oda kell figyelni.

A főmenü utolsó üzemmódja a Head to head - de hát szép volna, ha nem lenne egy versenyjátékban többjátékos mód...

A játék összképével kielégítő, de nem több. Meg kell ugyanis állapítani, hogy képszerűsége nem túl szapora, pedig hát

hol jön egy NASCAR stadion - ahol jóformán csak a palánkokat és az utat kell "kirajzolni" - mondjuk Gran Turismo városi pályáihoz, melynél sokkal komplexebb terepet, sokkal szebben textúrázva, gyönyörű sebességgel kezeljük a gépet. Hogy mondani szokás: a játék szagga, igaz, ez jobbára csak a visszajátzásoknál feltűnő, amikor az egész mezőny egy képernyőn látható. Ezt leszámítva tettesztos a prezentáció: riporter konferálja

be a versenyeket, izléses a menürendszer, s menet közben több kameranézet választható, sőt a visszajátzásoknál még több - köztük néhány egészen különleges. Az autók dicséretes módon szépen összetörhetők, és végre egy NASCAR játék, amiben nem csak kicsészni, de borolni is lehet. Ezzel kapcsolatban legfeljebb azt kifogásolhatjuk, hogy balesetet többnyire csak mi okozunk - az AI tehát eléggé gépies. Sebaj: legalább van mit csiszolni a játékon a 2003-as kiadáshoz...



▲ Ha esetleg nem ovális a pálya, mindjárt torlódások alakulnak ki

ÖSSZEFOGLALÓ

A NASCAR Heat 2002 eddigi legjobb Playstation-ös feldolgozása amerikai szériaautók összecsapásának. A sportág rajongói bizonyára elnézik a hibáit, mert ha nem is tökéletes, azért eredeti pályák és az összetörhető autók kellően visszaadják igazi versenyek légkörét.

POZITÍVUM

- Fokozhatóan élethű körülmények
- Klasszul törnek az autók
- Kultúrálts prezentáció

NEGATÍVUM

- Túl sok autó kirajzolása meghaladja a játék képességét
- A pályák ábrázolása kissé elnagyolt

GRÁFIKA ██████████ 70%

HANG ██████████ 78%

ÉRTÉK ██████████ 75%



CRAZY TAXI

A (túlságosan) tökéletes átírat

Nem is olyan rég legfeljebb valami viccnek vélhettük volna, hogy a Crazy Taxi megjelenik PS2-re is, és tessék: nem kellett hozzá más, csak Sega "megváltozott üzletpolitikája", hogy legjobban Sega játékok immáron a Sony gépére jöjjenek ki. A legjobbak közül természetesen nem maradhatott ki néhány régebbi nagyjágyó sem, így történthetett, hogy a kissé már öregecske Crazy Taxinak is készült egy PS2 verziója.

Öreg játék nem vén játék: ez kiváltképp igaz erre a címre, hiszen az igazat megvallva az időközben megjelent DC-s második rész sem tudta felülmúlni az eredeti automata hangulatát. A játéktérkép látogatónak (és persze azoknak, akiknek esetleg van egy DC-s haverjuk, netán DC-jük) valószínűleg nem is kell magyarázni miről beszélünk, hiszen nincs még négy olyan vidám személyszállító kisiparos, mint a Crazy Taxi főhősei: Axel, B.D. Joe, Gena, és Gus.

Ezek egyikének bőrébe - illetve járgányába - belebújva kell egy San Franciscohoz hasonló városban "dolgoznunk", a lehető legtöbb lövét a legrövidebb időn belül bezebelnünk. A taxióra sebesen pereg, de vigyázat: a játékban ez a dolog fordítva működik, azaz minél tovább bénáskodunk egy fuvarral, annál kevesebb sumrát akasztunk le. A pergő óra ugyanis a fogyatkozó játékidőt mutatja (elvégre mégis csak egy játéktérmi játékról van szó), amihez csak akkor adódnak bónusz másodpercek, ha a legrövidebb utakat találjuk meg - legyenek azok akár népes parkokon vagy kerthelyiségeken keresztül. Arról nem is beszélve, hogy az utasok türelme véges, s ezért az is megeshet, hogy egy lyukas garas se üti a markunkat - menet közben egyszerűen kiugranak az autóból.

Tényleg mindenben az utas kedvében kell járni, s ebbe még a vezetési stílusunk is beletartozik. Ugyanis ha különbö-

PlayStation 2	
Típus	Aktív akció
Kiadó	Accialm
Fejlesztő	Accialm/Hltmaker
Megjelenés	2001. január 1. (USA)

ző kunsztokat sikerül kiviteleznünk, azt a kliensek extra borralalóval hálálják meg. A szép előzéseket és a parádés farolásokat egyaránt pénzzel jutalmazták. Utóbbi kivitelezése mondjuk már kicsit problémásabb: egy bizonyos speciális mozdulatot kell bevetni.

A Crazy Taxit nem véletlenül illeti az "akciójáték" titulus: a jobb eredmény érdekében különféle "crazy" speckókat lehet bevetni. A különleges gyorsulást biztosító Crazy Dash, vagy extra végsebességet nyújtó Limit Cut nélkül nem is nagyon lehet a legjobb taxisoranglistájára felkerülni, s bizonyos kanyarokban jól jön a Crazy Drift is, amivel szinte helyben is megfordulhatunk.

Az örült taxizás már önmagában is fantasztikusan kitalált dolog, de a megvalósítás adja meg a játék semmihez sem fogható atmoszféráját: város pezseg az élettől, mindenhol gyalogosok ugranak földre, napernyőket, padokat gyűjthetünk csokorba, s eközben TV hangszórójából Offspring és Bad Religion nóták bombólnak.

Az talán az eddig leírtakból is kiderült, hogy e sorok írója igencsak nagy rajongója ennek becses műnek, ám a PS2 átíratról sajnos nem tudok valami nagy pátozzsal nyilatkozni. A játékot egy az egyben átírták, minden textúra, minden figura ugyanúgy néz ki, ahogy anno DC-n vagy a játéktérképben, ami mondjuk önmagában még nem lenne akkora baj. A képeink is nyilván tudonyitják ezt - amit azonban azok nem tudnak láttatni, az a játék sebessége. Ki tudja, talán azt is egy az egyben írták át, és megelégedtek róla, hogy PS2 egy csöppet gyorsabb gép, mint a DC. Az ember kénytelen ilyen képtelenségekre gondolni, mert a játék élvezhetetlenül gyors. De frankón: úgy rángat a kocsis ide-oda, hogy az irányíthatatlan. Az irányítás pedig amúgy sem fekszik olyan jól a PS2 L/R gombjaival, mint a DC analóg gombjaival, valamivel nehezebb a különböző trükkök időzítése - bár ez meglehet, hogy csak megszokás kérdése. Azt mindenestre leszögezhetjük, hogy bizonyos esetekben nem jó az, ha egy játékot bitről bitre írják át.



▲ Semmi gond: a kocsis vizállo



▲ Mint mindig: nagyon gyors voltam

ÖSSZEFOGLALÓ

Valószínűleg nincs olyan ember, aki képes lenne Crazy Taxi PS2-es verziójával komolyabb eredményeket elérni, hiszen olyan reflexeket kíván tőlünk a játék, ami maximum egy computernek adatott meg. A játék ráadásul egy egyben a DC verzió átírata: nem mondhatni, hogy sokat bibelődtek átültetésével.

POZITIVUM

- Egy népes városban átmokfutni jó dolog
- Az aláfestő-zene nagyon passzol a száguldáshoz

NEGATIVUM

- Grafikailag nem dolgoztak rá a DC-verzióra
- Játshatatlannul gyors az iram

GRAFIKA ██████████ 75 %

HANG ██████████ 94 %

ÉRTÉK ██████████ 80 %



▲ Nem szívesen lennék gyalogos ebben a városban...

V.Z.
vzoli@vogel.hu



TWISTED METAL BLACK

Közveszélyes örültek találkozója



playstation 2

Típus	Autós akció
Kiadó	Sony
	www.scene.com
Fejlesztő	Studios
	2001. június

Már nem először - és valószínűleg nem is utoljára - kíséri a PlayStation rajongókat ■ mániákus tekintetű bohócfej, mely ■ évek során ■ Twisted Metal sorozat védjegyévé vált. Annak ■ sorozatnak, mely sokak szemében ■ etalonja az autós akciójátékoknak. Mert ahogy ■ reklámokon szereplő vídám pofa sugallja: jó móka bizony ■ Twisted Metal, legalábbis azoknak akik feketén szeretnek szórakozni... Az első rész jóformán ■ PlayStation megjelenésekor robbant be a köztudatba, majd egy évre rá jött a folytatás, amit még két epizód követett. Hozzá kell azonban tenni: sokan úgy gondolták, hogy ■ harmadik és a negyedik epizód már nem volt méltó az elődeihez - és ■ igazat megvallva valóban egy kissé erőltetettnek tünnek: a kocsik túlzottan reálisan viselkedtek, ■ ez nem illett a képhe. A kedvezőtlen változások legfőbb oka nyilvánvalóan az volt, hogy ■ Sony másik fejlesztőbrigád kezébe adta ■ projektet. Ezt azóta talán a Sony is belátta, így most, amikor ■ címet újra kívánták élesíteni, meggyőzték a játék eredeti alkotóit, hogy készítsék el egy még sötétebb, még intenzívebb verzióját ■ játéknak. Nos úgy tűnik, ■ sikerült is.



▲ **Suburbs:** Nagyvárosi öreg házak, többek között egy dílház: ■ a külváros, ahol gyalogosokra, civil forgalomra is számíthatunk. Az áruházba extra cuccokért törhelünk be, viszont ■ vihar villámlaitól óvakodnunk kell.



▲ **Highway Loop:** Önmagába visszahurkolódó autópályán száguldozhatunk: előlről és hátulról egyaránt támadhatnak ránk, ■ kemény ostromra számíthat ■ játékos. A felnyitható hídnál ■ árt figyelni.

Ami ■ leginkább megkülönbözteti az új epizódot ■ elődeitől, hogy a játéknak ezúttal részletesen kidolgozott sztorija van. Az alkotók így vélekednek: mintha ■ Bárányok Hallgatnak találkozna a Hetedikkel - ■ játékban szereplő figurák eszelősebbek, mint valaha. A történet egy elmegyógyintézetből, a Feketemézó Klinikáról indul: ennek prominens lakói alkotják ■ játék szereplőit. A tizennégy választható karakter némelyike gyilkosság miatt élvezi az intézet "vendégszeretétét", de olyan is van, aki egyszerűen csak pszichotikus, és egy jópáran ismeretlen okokból kerültek be a szörösbe, mely okokra a játék során derül fény.

A játékszabályok egyszerűek: Calypso - akit



▲ **Sky Scrapers:** Falak és korlátok híján felhőkarcok tetején autózni ■ kis kockázat. Elég kicsit gyorsabban vezetni vagy rossz időben találatot kapni, ■ ember máris zuhan ■ mélybe. Az elhagyatott templom és a lezuhant jumbo jet átkutatandó!



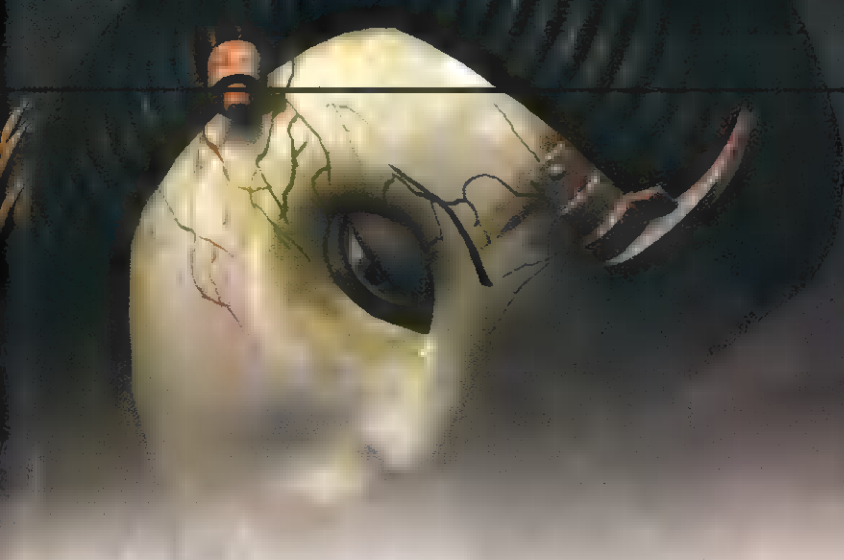
▲ **Freeway:** Nagyvárosi autópályán küzdhetünk, melyen pezseg az élet. Rámpákon keresztül ■ megyei kórház felső szintjeire ugorhatunk át, illetve átszökkenhetünk helyi stadionba is. A civil forgalmat kikerülhetjük, avagy félre is söpörhetjük.

az alkotók valami olyasféle figurának szántak, mint a Bárányok Hallgatnak Hannibalja - azt ígéri a dílház lakóinak, bármilyen kérésüket teljesíti, amit csak akarnak. Feltéve persze, ha túléljük ■ Twisted Metal autós bajnokságot, aminek viszont csak egy nyertese lehet - a többiek osztályrésze a halál.

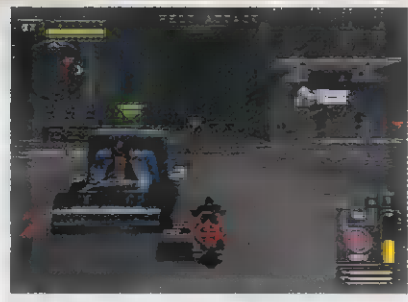
Annak okát, hogy a játékot miért csak 18 éven felüliek játszhatják, már a karakterválasztás képernyőjén láthatjuk. Igazán hatásos, ahogy eltávolodik a kamera ■ válogatotlan ocsmány polákról, melyek egyike épp kifelé ■ szélvédőn - merthogy úgy van ■ egész megoldva, mintha csata közben lennének "lencsevégre kapva" ■ versenyzők. Az idétlen fazonokhoz idétlen történetek társulnak: a mániákus prédikátor a lelkét akarja



▲ **Junkyard:** ■ roncslepen továbbfolyik a munka ■ csaták ellenére, úgyhogy a zúzógépek könnyedén véget vehetnek ■ figyelmen kívül versenyző életének. (Az Environmental fegyverhez ■ köröző gép ■ "kulcs".)



BARÁTOK KÖZT		
PlayTime! test		
Twisted Metal Black		
Smuggler's Run	01/08	82%
Motor Mayhem		



▲ **Downtown:** A toronyházak miatt a belvárosban elég átláthatatlan a harc, így az eltévedt rakétákkal és golyókkal könnyen a civil áldozatok számát gyarapíthatjuk. Érdekes módon az R&D vegyi művek az üzleti negyed közepén a csatornába ömlesztli a veszélyes anyagaikat.

megmenteni, a szerelmi csalódást szenvedett kislány az egész világon bosszút kíván állni, és így tovább. Hogy melyik karakter szimpatikus, azt persze jobbra a járgányuk fogja eldönteni. Robosztus kamiontól kezdve a gyors ám törékeny oldalkocsis motorig minden van, s mindegyik állig fel van fegyverezve, meg természetesen mindegyik szereplőnek saját specialitása is van. A pap például a követőit tudja katapultálni, mire azok egy öngyilkos merényletet hajtanak végre a célpontra felkapaszkodva...

A sztorin kívül a játékmenetre is nagy hangsúlyt fektettek. Hogy ne csak újabb és újabb kocsikat kelljen kinyírni, ellenfelek számát nem vitték túlzásba, hanem inkább azok tudásán csiszoltak kicsit: keményen támadnak, ám menekülni is, ha kell. A játék sztori módjában sorban mehetünk az arénákon - illetve kezdetben még válogathatunk alternatívák között - míg elérünk a főellenséghez, persze eközben az adott karakter története tovább



▲ **Snowy Roads:** Ez az apró, téli helyszín eléggé kiszámíthatatlan: egy forduló után már bukfacezünk is le a hegyről. Ráadásul a hó teljesen lecsökkenti a látóterünket, a szűk átjárók pedig egybesűrítik a versenyzőket.

bonyolódik. Természetesen csak egyik üzemmód. A challenge módban már megnyitott pályákon küzdhetünk tetszőleges számú (max. 8) ellenféllel, az endurance módban a túlélőképességünket tehetjük próbára, és magától értetődően van multiplayer mód is max 4 játékosal. Sőt van kooperatív sztori mód is!

A PS2 hardverével a játék elfajzott tervezői szemlátomást kiélhették magukat, jóval szabadabb utat engedhettek a rombolásnak, mint korábban. Hogy minél látványosabban gyilkolhassunk, terepen felvehető fegyverek skálája igen széles: még a helyszíneknek is van speckó fegyverük. A fegyverek három csoportra oszthatók. Először az egyszerű fegyverek, amik lépten-nyomon találhatunk arénában: ilyen például a pattogó korong, avagy többféle rakéta is létezik. Ezeket a színük alapján azonosíthatjuk be, mielőtt felvennénk őket. Érdekesebbek viszont a véletlenszerűen felvehető komolyabb fegyverek, melyek kezeléséhez nagy gyakorlat szükséges, de a végeredmény annál biztatóbb. Mint például a mûholdas fegyver, mely három rakétát lő fel az égbe, amit követően egy célkör jelenik meg a kocsis előtt, amikor a célkör pirosra vált, a rakéták becsapódnak - de mindezt a tűzgombbal meg is szüntetjük. Végül a támadások harmadik csoportjába az energiafegyverek tartoznak, melyeket különböző gombkombinációkkal lehet előhozni, és mint a gyűjtőnevük is mutatja, energiát fogyasztanak. A segítségükkel többek között láthatatlanná válhatunk, ugrathatunk vagy épp fagyaszthatunk.

A Twisted Metal: Black egyik legfőbb erénye, hogy az arénák többnyire igencsak méretesek, merőben eltérő taktikát kívánnak, és nagyon interaktívak. Sokszor intenzív civil forgalomra számíthatunk, s nem csak ezeket irhatjuk pluszban, hanem menet közben például fákat döntögethetünk ki avagy épületeket rombolhatunk le - nem szólván a fondorlatosan megnyitható titkos járatokról/rejtekhelyekről. Próbáljuk csak felrobbantani a vegyi gyár hatalmas tartályait!

A játék sátnai atmoszférája nem csekély mértékben a grafikusok munkájának köszönhető. A külvárosi helyszínen az égen úszó hatalmas sötét gomolygag szór villámokat, amikor börtönhajón utazunk, hatalmas hullámok csapnak fel a fedélzetre, máshol meg jól néz ki például a szakadó eső is, melynek cseppeit külön megvilágítja a fényszórónk csóvája. A textúrák néhol ugyan elnagyoltak, viszont a játék folyamatosan tartja a 60 fps sebességet! A "túlvilági" zene, visszhangzó szirénák szintén sokat segítenek a akció átélésében. Úgy tűnik tehát, hogy a Twisted Metal ismét a régi fényében csillog. Vagy inkább feketélik? Ahogy tetszik...



▲ **Prison Passage:** Ez a helyszín egy jókora hajó belsejéből indul, mely épp egy börtön-sziget felé tart. Minthogy a terep elég terjedelmes, nem árt átkutatni. Ja és vigyázat: a szigetről korábban még senki sem távozott.



▲ **Drive-in movie:** Egy régi autós mozi szolgáltatója a helyszínt ezen a csatatéren. Jókora nyílt terep: tökéletes a harchoz. Csak nehogy elmulasszuk a film Happy Endjét...

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha felfegyverzett autókkal kell gyilkolni, PlayStation-ös berkekben már eddig is egyet jelentett Twisted Metallal. A PS2-es változat szerencsére csak öregbíti a cím hírnevét, mely utóbbi években kissé megkopni látszott.

POSITÍVUM NEGATÍVUM

- Szétrombolható, klassz arénák
- Érdekesítő sztori mód
- Különleges fegyverek
- A különféle üzemmódok és fegyverek ellenére a gyilkos idővel monotonná válik

GRAFIKA 87%

HANG 82%

ÉRTÉK **90%**

V.Z.
vzoli@vogel.hu



playstation 2

Típus	Akción
Kiadó	3DO
Platform	3DO
Előzetes	2001. április (PAL)

Veszélytelen harcosok

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

Az április a cégek életében egyet jelent a négytakarítással, ekkor kiáltják büszkén a világba (rosszabb esetben persze igyekeznek suttogóra fogni a dolgot), hogy egész éves működésükkel milyen hatalmas sikereket értek el, és nagy vonalakban előirányozzák a következő egy éves tennivalóit. Idén a 3DO-nál meglehetősen fagyos hangulatban telhetett a pénzügyi mérleg összeállítása, köszönhetően főként annak, hogy sikerült mérhetetlen összegeket beleölni különféle Army Men-programok reklámjaiba, a kész produkciók viszont eltartották a piacon. A cég tulajdonosai balhéztak, legveszteségesebb projekteket vezetői mentek (a cég az emberek 20%-át bocsátotta el), egyébként meg mindenki fogadkozott, hogy ezután a fiaskónak tekinthető év után minőségi játékokkal térnek vissza.

Ennek jegyében büszkén adták ki ■ új felfogás érájában készült első alkotást, ■ Warriors of Might and Magic PS2-es verzióját. A játék PSX-es változatát februári számunkban már teszteltük, és az is elég türethetően muszájt - 79%-ot kapott. A cég fantáziadús PR-osai a játékot okosan "tömény középkori mészárszál" illetve "brutális fantasy közelharcú akció" szlogenekkel kínálták, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy hőszűnkel sorban le kell verni ■ szemből érkező szörnyek szinte végtelen armádiáit, miközben ■ agyat túlságosan meg nem terhelő logikai feladványokat oldunk meg, a la Deathtrap Dungeon. A fantasy-rajongók ebből akár jóra is következtethetnének (bár a DD nem



▲ Ahogy nézem itt hamarosan nagyon megernek

volt valami nagy eresztés), hiszen egy jó harc- és fejlődési rendszerrel megspékelt, fordultatos (vagy ha már itt tartunk, legalább valamilyen) történettel ellátott, változatos "középkori mészárszál" sokakat a tévé elé kötne.

Sajnos a Warriors készítői meglehetősen nagy ivben tojtak a nép illetén kívánságaira, és egy végtelenségig leegyszerűsített játékot alkottak. Vegyük elsőként a "brutális közelharcú akció" kategóriába tartozó játékok egyik legfontosabb elemét: a harcot. Ha már ■ programot sikerült ilyen típusba besorolniuk, azt hiszem joggal vártuk el, hogy egy jól sikerült, változatos küzdelmek lebonyolítására alkalmas rendszert alkotnak. Ezzel szemben mit kaptunk? Egy olyan rendszert, amit igen nehéz lett volna tovább egyszerűsíteni: befogjuk az ellenfelet (hja, kérem, ■ Zelda még itt is visszaköszön), odamegyünk az arcához, és megütjük. Ha esetleg élve megúsza, akkor visszahint ■ drága, tehát ilyenkor célszerű megnyomni ■ védekezés gombját. Ezután újra mi jövünk, és ezt kell ismételtetnünk szörnyhaltáig. Ha belevünk a ritmusba (suhintás-kivár-védekezés, suhintás-kivár-védekezés...), akkor oda sem kell néznünk, és a legtöbb lényt különösebb megeröltetés nélkül le tudjuk verni.

A történet is hasonló mélységekig van kidolgozva. Adva van egy halálra ítél, árde jószággal és emberszeretettel csurig levő barbár hős, akinek valamilyen okból egy mazo-álarc van a fejére húzva, illetve van egy gonosz varázslónő, aki természetesen a világ meghódításán fáradozik. Az érdekek ellentétesek, a szereplők egymásnak feszülnek, és nekünk kilenc óriási



▲ Kockás has, fekete álarc, tüzes kard - mi más kell egy jó bulihoz?

labirintust kell bejárunk, amíg öboszóságát is hókön csaphatjuk. Fordulatok ■ történetben nincsenek, a karakteres - vagy legalább megjegyezhető - szereplők hiányoznak, a háttérről megtudott információk és poérok összesített száma: zérus. Gratula! A játék készítői mindenhol hangsúlyozzák, hogy a Warriors igen nagy részben RPG is, és ezt némi fenntartásokkal el is fogadtuk. Amikor szintet lépünk (ez mindig egy-egy főellenség lemészárlása után következik be, nem XP-t kell gyűjtögetni), négy tulajdonság között oszthatunk el pontokat. Fura módon Stallonét megszegyenítő izmokkal rendelkező hőszűnkel gyorsuló tűzlabdaeregetőként varázsol mindenfélét (általában olyat, hogy fájjon); az újabb és újabb varázslatokat ■ földön fekvő könyvekből tanulhatjuk meg. A fejlődési rendszerrel még nem is lenne nagy gond, ha legalább egyetlen aprócska újdonsággal is találkoznánk a játékmenetben vagy a történetben, de sajna minden ■



▲ Boci, boci tarka, van szarva s nagy bárdja

is videoeszközök

nap témája:

Az adattárolás jövője

Von-e alternatívája a merevlemeznek?

... Windows alá -
... változat már i
... scriptmotor



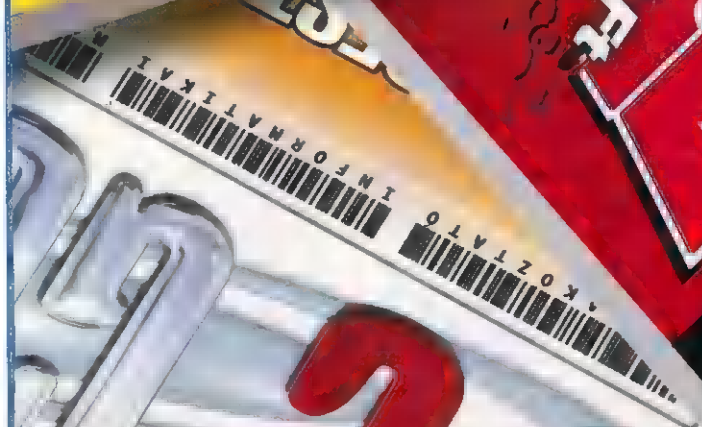
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárúsítót!



magazin.
augusztus • 1092 Ft • Előfizetés

TECHNIKA ÉS KÖMÜNİKÁCIÓ

Magyarítsunk alkalmazásokat!
tan A.E. •



PC

644 Ft
Nintendo 64

Playstation 2 • dreamcast • nintendo 64

Műszaki Magazin

MM

Előfizetési díj
300. június

Fókusz

- Ga
- Tartal
- Nem

PLAYTIPP



Tartalom

- Shadow of Memories végigjátszás (PS2)78
- Stupid Invaders végigjátszás (DC)84
- Dracula 2 végigjátszás (PS)92
- Utánunk a cheatözön98



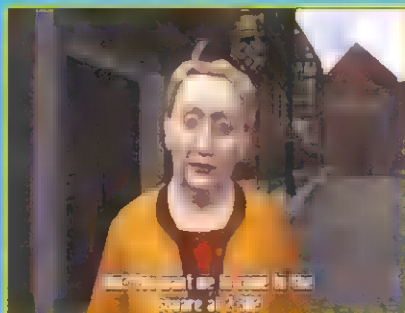
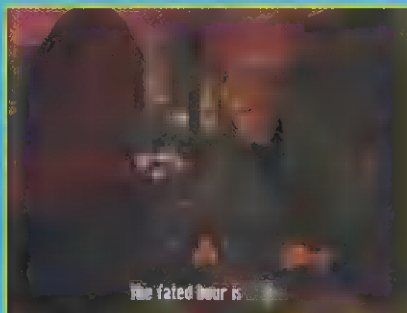
SHADOW OF MEMORIES

Prológus - a végzetes óra: 14:30

A prológusban megismerkedhetünk jötevőnkkel (vagy legalábbis a hangjával), aki feltámasztja meggyilkolt hősünket, s akitől megkapjuk a Digipadot. A "túlvilágról" visszatérően Dana, a pincérlány ébresztget minket. Sietnünk kell, ugyanis 30 perc múlva újra egy kés fúródik a hátunkba. A jelenben két fontosabb dolgot tehetünk: kérünk egy régi térképet a városházán, és meglátogatjuk a jósnőt. A jósnőtől tudjuk meg pontosan a halálunk óráját, mely beszélgetést követően egy lehetséges idősíki jelenik meg a Digipaden. Először mindössze fél órát utazhatunk visszafelé, ugyanis az a feladat, hogy a gyilkossági kísérlet időpontjában emberek között legyünk, s ehhez egy kisebb tömeget kell összecsiszítanunk. Egy öregasszonyt kérhetünk meg, hogy menjen 14:30-ra a térre, aztán egy kislányt küldhetünk ugyanoda, aki épp az anyját keresi, végül a kislány anyjának szólhatunk. Visszatérve a saját időnkbe mi is menjünk a térre: talán pont a sok bámészkodó miatt megjelenik egy zsonglór. Magunk is gyönyörködjünk a mutatványban, s így a hátunk mögött settenkedő árny végül meggondolja magát.



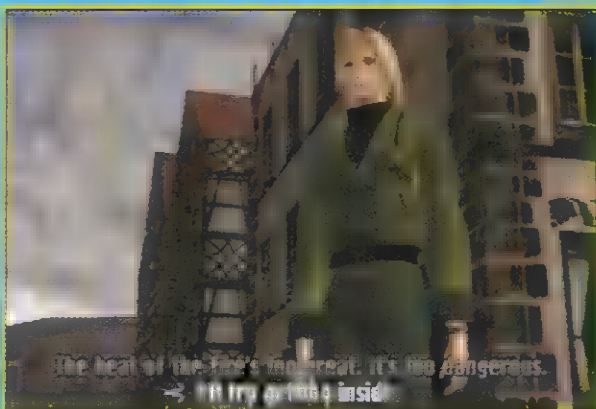
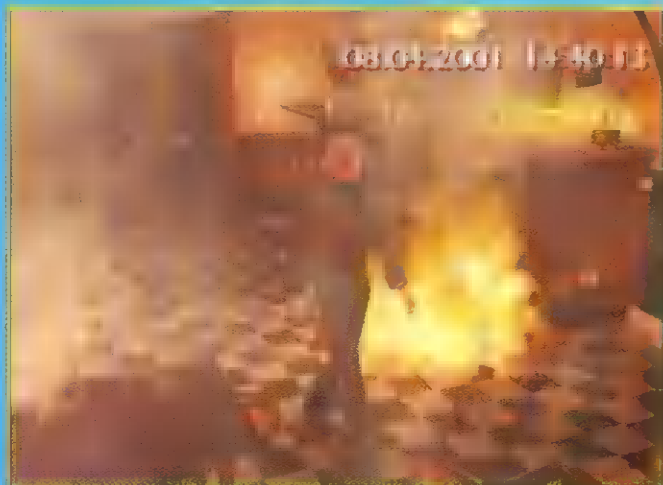
Kiegészítő szálak: a százalékok kedvéért beszéljünk mindenkivel többször, minden új helyzetben újra, azon kívül haljunk meg néhányszor - ezeket egyébként mindegyik fejezetnél el lehet mondani.



1. fejezet - a végzetes óra: 15:00

Ismét tudakozódhatunk a sorsunk felől, majd keressük fel az égő bár, és vállalkozunk az elkéseredett gyerek nagypapjának a kimentésére. A hősködés mondjuk látszólag felesleges, de hát a halál nekünk ugyebár nem árt meg. Újraéledve térjünk vissza abba az időbe, amikor még nem lángolt a ház, és járjuk körül a gyújtogatót keresve...

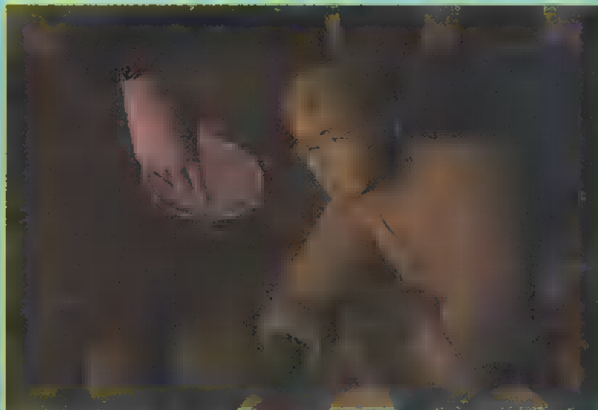
Kiegészítő szálak: Nem muszáj mindjárt az égő házba rohannunk. Mentegetőzzünk, hogy túl nagy a hő, és menjünk vissza a térre, ahol a mutatványos egy tojást dob nekünk, benne egy üzenettel, majd eltűnik. Egy vaslemez (?) kéne neki. Ha meg akarjuk szerezni, a "tűzoltáskor" 14:45 után menjünk a múltba, mire a bár belsejében lyukadunk ki. A tulajjal való beszélgetés után térjünk hozzá vissza és cseréljük el a tojásunkat egy palacsintasütőre.



2. fejezet - A végzetes óra: 15:30

Ismét találkozunk Danával, aki egy piros ékkövet akar visszaadni nekünk, csak hát az nem Eike-é. Nem úgy az öngyújtója, amit valóban a kávézóban felejtett. E kis intermezzo közben a hatalmas fa takarásából ismét támad a gyilkos...

Az újrakezdés után a beszélgetés közben vissza kell térnünk az 1580-as évbe, s eközben véletlenül Danát is magunkkal szippantjuk. A kíváncsiskodó népet ijesszük el a mobiltelefonunkkal, majd kísérik haza a csinos Margaretet: ekkor megismerkedhetünk az öccsével, Hugoval, és az anyjával Helenával, aki nagyon beteg, és megtudhatjuk, hogy a családfő alkímista. Az ismerkedés után beszélünk a fát ültető emberrel a téren, majd keressük fel a hentest a régi térkép alapján, ahonnan vigyük el a létrát. A földesúr várának kapuja zárva van, de ott ácsorog egy srác, akivel beszélünk, s beenged minket az udvarba a képeslapunkért cserébe. Bent támasszuk a létrát a bejárathoz, és vegyük le a címet, amit felmutatva parancsoljuk meg a főtérén a fickónak, hogy faültetés helyett inkább virágokkal vagy egy szoborral díszítse a teret...

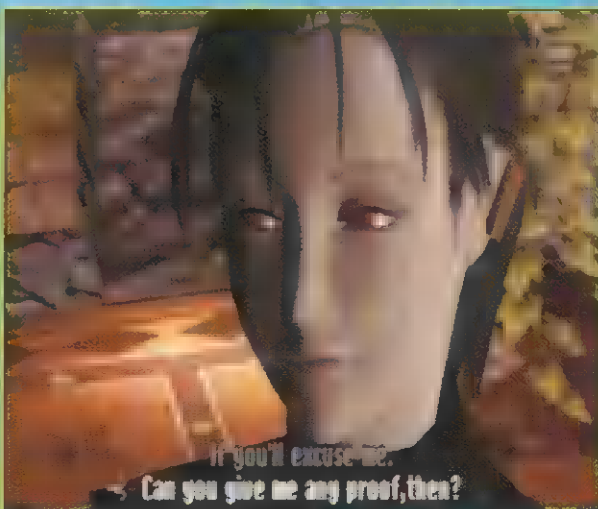
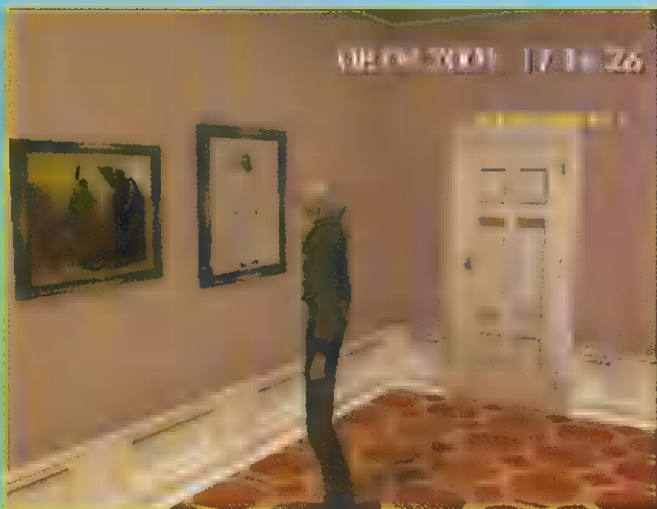
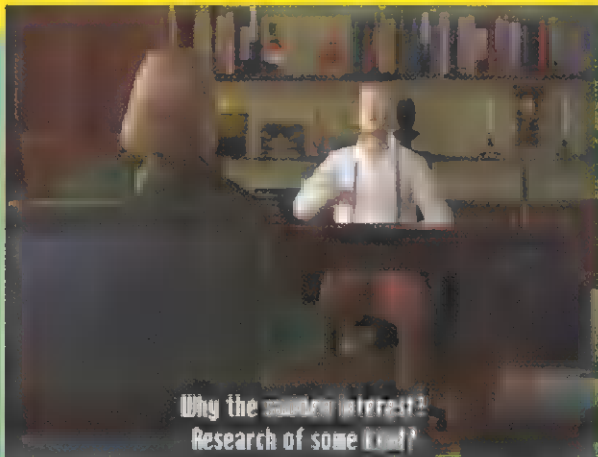


Kiegészítő szálak: itt is egy párszor meghalhatunk a fa alatt, azon kívül minden középkori embert, például a ketrebe zárt lányt is megijeszíthetjük a telefonnal és az öngyújtóval, és a címet is mutogathatjuk.

3. fejezet - A végzetes óra: 17:50

Ezúttal egy váza esik hősünk fejére, tehát ezt kéne elkerülni. Egy telefonhívással kezdődik az egész: Mr. Eckart, hősünk barátja telefonál, aki a régi uradalomból átépített múzeum igazgatója. Az irodájában találjuk. Eike az alkimiáról kérdezi, mire kapunk tőle egy könyvet bizonyos Dr. Wagnertől. Kifele menet nézzük meg a képtárban Karl Franssen festményeit. Innen távozván elsőként ölt testet előttünk Homunculus, a "jövőnk", aki amúgy a piros követ szeretné megszerezni rajtunk keresztül. Bizonyíttassuk be vele az erejét: ezzel 1979-be küld minket, amikor Mr. Eckartnak kislánya született. Ott kimerül a Digipad - egyszerűen csak fel kell tölteni. Ismét a jelenben kérdezzük Mr. Eckartot a lányáról. Állítólag a feleségével együtt megölték még a születése után...

Mellékszálak: megint csak beszélgessünk mindenkivel, azonkívül keshetünk a múzeumból (ez esetben Mr. Eckart néhányszor ránk csörög). Egyébiránt meghalhatunk úgy is, ha figyelmen kívül hagyjuk Homunculust.

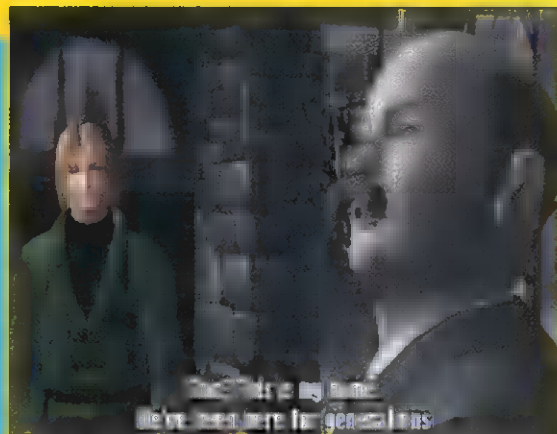
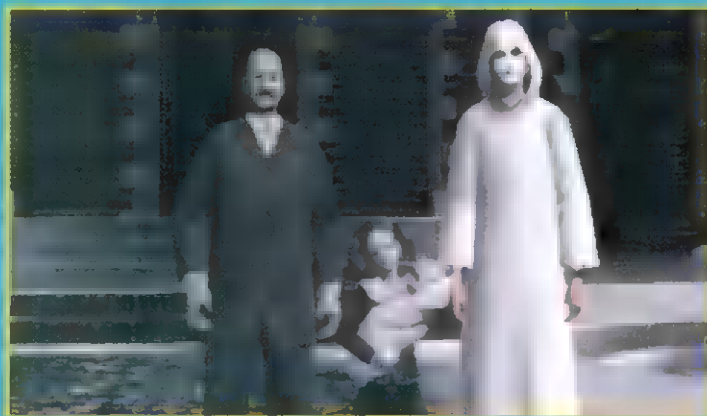


4. fejezet - A végzetes óra: 20:00

Ha az első fejezetben megszereztük a palacsintasütőt, ezt a fejezetet egyszerűen átgorghatjuk: mindössze páncélnak kell használnunk az edényt, mielőtt még leszúrnának minket. Persze ez így nem sok százalékkal kecsesítő megoldás.

Egyéb esetben itt Eike egy régi fényképet talál a könyvben (előbb persze szokás szerint leszúrnák), amin egy úr és egy kislány van egy babával, no meg a már látott mutatványos - bár utóbbi csak akkor, ha a tojásos kalandon átmertünk korábban. Ennek megfelelően 1902-be utazhatunk, a fényképen látható Alfred Brumhoz, akit Eike a múzeum alkalmazottjának néz, holott akkor még nem is létezett a múzeum. Ezzel az ártatlan elszólással születik a múzeum ötlete, s rögtön hívatják is a fotóst, hogy emlékül levegye a ház eredeti állapotát. Ha nincs még "páncélunk", ekkor szerezhetünk. Vagy a fotós félig leszakadt cégérért téphetjük le, vagy a fura ruhát felöltve felvehetjük a kis Sibylla tojását, és azzal üzenünk a jövőben - lásd az 1. fejezetben. A fémtárgyat azután egyszerűen csak használni kell a megfelelő időben.

Mellékszálak: A jelenben és a múltban is szétnézhetünk jópár helyen.



5. fejezet - A végzetes óra: 22:30

Eike megéhezett, ezért az ételbarba megyünk az éhségét csillapítani. Míg a kaja készül, a könyvből sok minden kiderül: a korábban látott piros kő, az ún. Filozófuskő az alapja Homunculusnak, a mesterséges lénynek, de az élet elixírjét is ugyanabból lehet előállítani. Hősünk a ház specialitását kapja, "jóakarónknak" hála jó sok méreggel, ellenszer nélkül. Majd Homunculusszal találkozik, aki sejteti, hogy Dr. Wagner lánya netán az egyik őse Eikének. Feltámadásunk után egy receptre lenne szükségünk. Menjünk vissza 1902-be, ahol az uraság nem tud határozni, mi legyen a ház: múzeum vagy inkább könyvtár. (Ha kihagytuk az előző fejezetet, előbb végig kell csinálnunk a fényképezkedést.) A könyvtárat javasoljuk, majd visszatérve a jelenben kölcsönözzük ki a számunkra szükséges receptet tartalmazó művet: rögtön a bejárat után, a dupla ajtó mögötti teremben találjuk. Az ellenanyag azonban csak egy másik korban létezik: utazzunk vissza 1584-be. Négy év telt el Margarete és a többiek életében, de a legrosszabb az, hogy a házukat romokban találjuk. Hozzunk húst a hentesről, és adjuk a házat őrző kutyának, majd nézzünk szét odabent. A romok között látjuk egy pillanatra Homunculust, de az nem ismer meg minket... A földön hever a labor kulcsa, azzal utazzunk 1582-be, és nyissunk be Dr. Wagner laboratóriumába. A barátságatlan öreg megbíz minket a Filozófuskő megszerzésével, majd egy hosszú sétára indulhatunk Margaretevel, aminek a felénél mintha Dana tűnne fel az egyik

utcában... (Ha még nem olvastuk a könyvet, akkor itt visszamehetünk Dr. Wagnerrel beszélgetni.) Visszatérve a házba a legfontosabb döntésünket kell meghoznunk: elárulja-e Eike, hogy sejtése szerint Margarete az egyik őse? A válasz a végkifejletre lesz hatással. A hosszú játék végén megkapjuk az ellenmérget, valamint egy fésűt is Margarete-től. Gyógyítsuk magunkat a jelenkorban.



Mellékszálak: Brum lánya, Sibylla végtelenül unatkozik, ezért szeretne valami háziállatot. A jelenkorban Mr. Eckartnak van egy csomó cicája, úgy-ahogy tehetünk felé egy kiterőt a könyvtárban. Amúgy a szokásos mindenkivel beszélni, mindenhol vacakolni szisztémán kívül itt az nyom sokat a latban, hogy ekkor történjenek meg az 1902-es év eseményei.



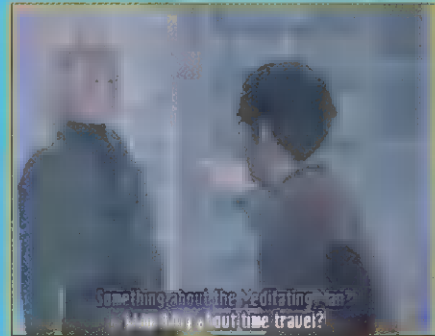
6. fejezet - ▲ végzetes óra: 23:30

Az egyik legrövidebb fejezet következik. Amikor '79-be mentünk vissza, látta az időutazást egy Oleg nevű, feltörekvő filmrendező, és most neki kéne inspirációval szolgálnunk 1980-ban - miután autóbaleset áldozatává váltunk, s megint utaznunk kell. Természetesen a saját történetünket mondjuk el neki (time travel, cause of his own death) - a végén mindegy, hogy szerelmi történetet vagy thrillert javasolunk. Így elég sokan lesznek az utcán a jelenkorban a plakátnál, s nem tudnak minket elgázolni. Olegtól egyébként kapunk egy különleges tojást, aminek a bártulajdonos fazonnál vehetjük hasznát, vagy Mr. Eckarttal beszélhetünk róla.

Mellékszálak: Itt van talán a legtöbb érdekes dolog, úgyhogy ne menjünk vissza a jelenbe azonnal! Helyette inkább menjünk a D-i kapu felé a Hauptstrassén. Így láthatjuk, amint Homunculus elrabolja Mr. Eckart gyerekeit, és megöli a feleségét. A tragédia után térjünk vissza a gyilkosság előtti időpontban, noha több szerencsével nem járunk: Miriam nem hallgat hősünkre, s még ráadásul Eikét gyanúsítják később.

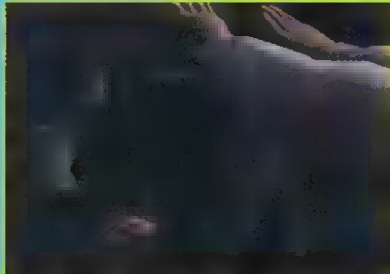


Kénytelenek vagyunk a jelenbe visszamenni - közben még Homunculus kérdőre is von minket, miért avatkozunk be mások végzetébe. Ennek ellenére ismét térjünk vissza, és ne hagyjuk, hogy Miriam meglógjon előlünk. Bár a gyereket nem tudjuk visszaszerezni, de legalább az asszony életben marad. Utána beszéljünk Eckarttal és a dagaddal, majd távozzunk a jelenbe. Ezenkívül sok százalékot gyűjthetünk be azzal is, ha halálozások révén végigpróbáljuk a gyengébb filmötleteket, illetve azok plakátjait is.

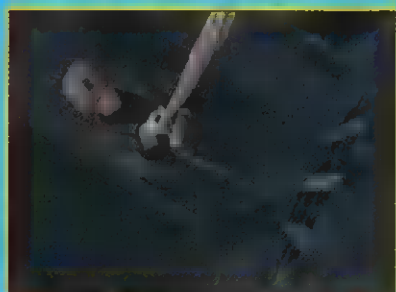


7. fejezet - ▲ végzetes óra: 01:30

Mr. Eckart hívására a vártoronyba megyünk, ahol valaki ránk zárja az ajtót, fentről pedig a szabadesést gyakoroljuk. Ezúttal elkaphatjuk a gyilkost, hiszen az épületen belül támadt. Túljárva az eszén egy biztonsági kötelet kéne bekészíteni. Menjünk vissza az előző nap éjszakájához.



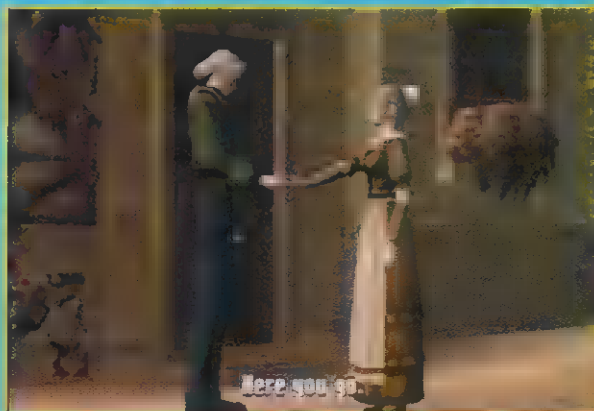
A torony ajtaját sajnos zárva találjuk, a kulcs ellopásával azonban korábban már megvádolt minket Sybilla. Gondoskodjunk róla, hogy valóban ott legyünk 1902-ben, és elemeljük. A toronyban heverő kötelet is 1902-ben kell felvennünk, mert akkor még újszerű állapotban van: hogy közben ne találkozzunk önmagunkkal, húzódjunk be mondjuk a WC-be. A bűntényt megelőző este kössük fel a toronyba a kötelet, majd a jelenben ne felejtjük el megragadni a végét, mielőtt a gyilkos akcióba lépne. Lám a gyilkos Mr. Eckart volt - bár valójában csak ő is áldozat: megszarolta az igazi bűnös...



Mellékszálak: attól függően, hogy megmentettük-e Miriamot, másképp alakul a végkifejlet. Százalékokat itt úgy gyűjthetünk, ha néhányszor elpatkolunk, többek közt az előregedett kötél miatt.

8. fejezet - ▲ végzetes óra: 04:30

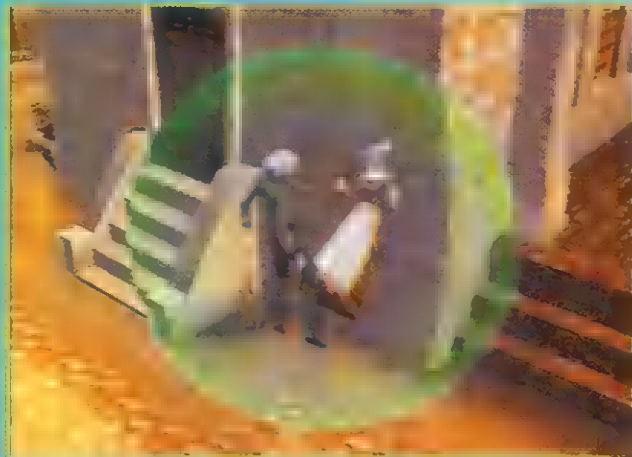
A múzeumban Eike egy különös képre figyel fel, ami nyilvánvalóan Danát és a Filozófuskövet ábrázolja. Irány tehát a XVI. század, és nézzünk el Karl Franssenhez, a festőhöz. Épp akkor jár ott Dana, akitől így elkérhetjük a követ. Amennyiben nem mondtuk el Margaretének, hogy feltehetően ő az ősrünk, itt egy fontos fordulópontra kerülünk: rábeszélhetjük Danát, hogy jöjjön vissza a jelenbe. Nem ad azonnali választ, de gondolkodik, s megkér minket, hogy szóljunk a főnökének, amiért másnap nem megy - négy év telt el az életéből, de ezt még mindig fontosnak tartja. Ha Margaretevel a másik variációt játszottuk meg, akkor Dana mindenképpen a múltban marad, és nem is lehet rákérdezni a visszatérésre. A követ viszont mindenképpen el kell vinnünk Dr. Wagnerhez, aki rögtön hozzálát a kísérleteihez. Tíz nap múlva látogathatjuk meg újra: mi már tudjuk, hogy akkor milyen látvány fog fogadni minket. Minthogy innentől nagyon különbözően alakulhatnak a dolgok, a különböző befejezéseket külön fogom leírni.



E. befejezés

Ha nem mondtunk Margaretének semmit, és Danát visszahívjuk, akkor a lány kérésének eleget téve fel kell keresnünk a kávézót, ahol egy üzenetre lelünk az ajtó alatt, melyben főnöke megdicséri Dana munkáját. Amint ezt odaadjuk Danának (pár nappal később a városháza mellett találjuk), az rászánja magát az utazásra, és visszajön velünk.

A felrobbant alkímistaházban - merthogy a kísérlet végeredményéről mindenképp meg kell győződnünk - Margaretet találjuk, aki arra kér minket, keressük meg az eltűnt Hugot. Ez könnyen

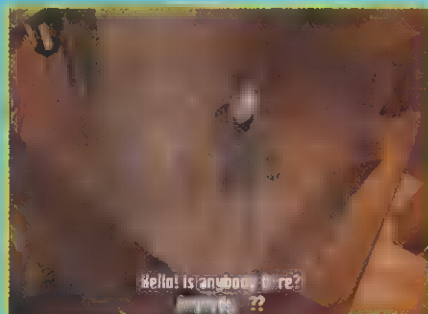


megy: a jelenben hív minket telefonon, miközben épp egy kést szorít Dana nyakához - ugyanis ő a gyilkos. A piactéren vár ránk. Minket vádol az apja eltűnéséért, s arra kér minket, vigyük elé Homunculust, mert a segítségével meg akarja alkotni az élet elixírt, hogy feltámaszthassa az anyját. Ennél a cselekményszálnál azonban nem tudjuk felkeresni Homunculust, úgyhogy csak egyet tehetünk: visszatérünk az alkímista-házba és elhozzuk 1584-ből Margaretet. Ő végül tud hatni az öccsére, s mindketten visszamennek a múltba - bár így nem derül fény semmire. Homunculus tudatlannak mutatja magát: visszakéri a Digipad-et és minden marad a régiben.

D. befejezés

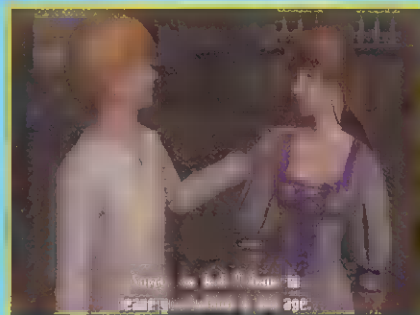
Ha nem mondtunk Margaretének semmit, de ugyanakkor azt is hagyjuk, hogy Dana a középkorban maradjon, akkor a robbanás után nem találunk senkit a házban, s a jelenben Hugo a saját nővérenek a megölésével fenyegetőzik. Hugo eközben elkottyantja, hogy az időgépezetnek a terveit (vagyis az apjának a terveit) sértetlenül találta a laborban. Az info éppen kapóra jön: ha visszamegyünk a romos házhoz kicsit korábban, lesz időnk elégetni a terveket, mielőtt Hugo megtalálná őket, s így nem utazhat az időben sem ő, sem a nővére - eltűnnek.

Eike idősíkjából. Noha Eike nem tudja meg, ki is ő valójában, egy közjátékon láthatjuk, hogy eredetileg Dr. Wagnernek hívták, és jómaga szabadította ki Homunculust a Filozófusköböl...



C. befejezés

Ha Margaretének elárultuk ezelőtt a gyanúkat, akkor azt sajnos hallotta Hugo is, és ezért ott akarja hagyni a nővérét a jelenben, hogy megakadályozza Eike születését. Amennyiben Hugo követelőzésekor visszamegyünk a romházba, ezúttal magát Hugot leshetjük meg. Egy fura szerkezet jelenik meg a laborban, amiből Hugo megvénült énje lép ki, aki megépítette az időgépet fiatal énje számára. Hanem arra nem számított, hogy a romok között ott bujkál hősünk, és nagyon megijed Eiketől. Amikor pedig félre akarja lökni Margaretet, a fiatal énje közbeavatkozik, és ezzel időparadoxont idéz elő - volt Hugo, nincs Hugo. Eike egymaga marad a jelenben: kinyújtózik az úttesten, s a csillagokat bámulva elelmélkedik az élet szépségén - míg nem arra jön egy autó...



playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!

Megrendelés esetén kérjük,

hogy a mellékelt megrendelőlapot
töltse ki nyomtatott nagybetűkkel,
és küldje vissza postán vagy faxon
(350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU
minden száma két CD-ROM-mal
jelenik meg.

PC GURU

CHIPTÁR

A CHIPTÁR mindenkinek
nélkülözhetetlen segítség.

PC GURU

playtime!

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:

példányban egész évre 8964 forint

példányban fél évre 4482 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:

példányban egész évre 11424 forint

példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

példányban egész évre 15456 forint

példányban fél évre 7728 forint

Név:

Cég neve:

Cím: [][][][]

Fizetés módja: csekken (a kiadó biztosítja) átutalással

Kelt:

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/09

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

- | | | |
|-------------------------------------|--|----------------|
| <input type="checkbox"/> példányban | CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel | 1232 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel | 980 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma | 1555 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma | 1555 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma | 998 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma | 1331 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma | 1331 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma | 1331 forintért |

Név:

Cég neve:

Cím: [][][][]

Fizetés módja: csekken (a kiadó biztosítja) átutalással

Kelt:

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/09

CHIP
PC GURU
PC GURU
PC GURU
PC GURU
CHIPTÁR

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



playtime

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőlapot
töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel,
és küldd vissza postán vagy faxon
(350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU
minden száma két CD-ROM-mal
jelenik meg.

PC GURU

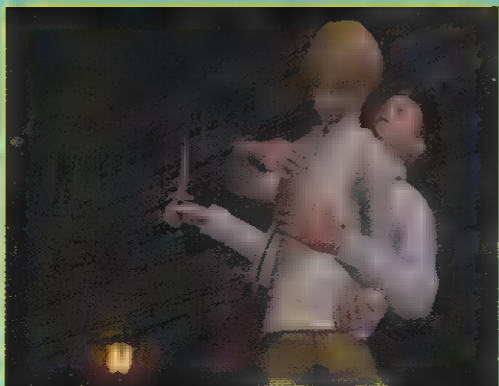
playtime

B. befejezés

Ebből a befejezésből nem ■ egy, hanem három van. Mindhárom azon alapszik, hogy elmondtuk Margaretenek a gyanúkat, és Hugo ezért őt tartja túsznak. Ezúttal azonban nem Hugo múltján kell változtatnunk, hanem keressük fel Homunculust a hideg, téli napon ■ Hauptstrassenak azon részén, ahol egy energiaegység is van. Homunculus ekkor fedi fel ■ leglényegesebb momentumokat: nevezetesen hogy Hugo tervét azzal kívánta keresztetni, hogy kicserélt két csecsemőt: Mr. Eckart lányát, vagyis Danát, és Margaretet. Hiába marad tehát Margarete a jövőben, azzal nem árthat. (Bár ez talán kissé homályos pont, hiszen Homunculushoz tudnia kell, hogy Dr. Wagner és Eike ugyanaz a személy, tehát Margarete - pontosabban akkor Dana - ■ lánya.) Innentől két lehetőség van:



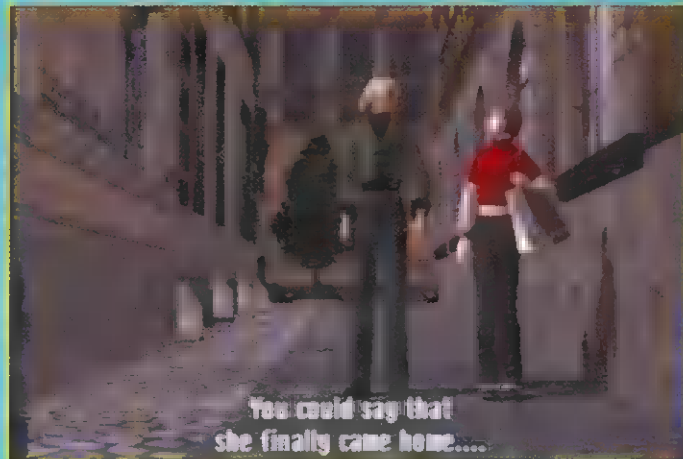
1. Egyenesen a térre megyünk üres kézzel, ahol megjelenik Mr. Eckart, és letéperi Hugot. Az végül megnyugszik, és ■ nővérel együtt visszautazik a múltba. (Eike nem mondja el Eckartnak, hogy valójában ■ lányával találkozott.)
2. Benézünk ■ jósnőhöz, akiről kiderül, hogy rajtunk kívül senki sem látja, merthogy csak egy szellem: Hugo anyjának a szelleme, akinek ■ lelke a fia jóvoltából nem tud megnyugodni. A jósnőt még Homunculus sem látja: ő csak a halottakat tudja manipulálni. Innen jön Eike ötlete: idézze meg Dr. Wagnert, hogy jobb belátásra bírja a fiát. A terv beválik, az már más kérdés, hogy Homunculus csúnyán átveri hőseinket: mert az valójában nem Dr. Wagner, ugyanis ő még él... Ha ezek után az epilógusban Margaretet visszaküldjük a múltba, az lesz a második B befejezés.
3. Végül ■ harmadik verzió: a Hugoval való összetűzést követően egyenesen ■ jósnőhöz megyünk, ■ utána elújságotjuk Hugonak, hogy az anyja még mindig a régi házukban van. A ház ráomlik, Margarete pedig visszatér ■ múltba...



A. befejezés

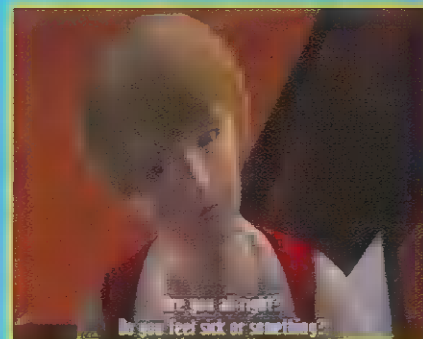
Ez tulajdonképpen ugyanaz, mint a B/2 befejezés, azzal ■ különbséggel, hogy hagyjuk, hadd maradjon Margarete ■ jelenben. Margarete megtudja, ki az igazi apja, s hőseink boldogan élnek, míg meg nem hálnak - és még a Filozófuskó is előkerül.

Mellékszálak (az összes befejezésnél): A szokásos kutakodáson kívül az E befejezésnél ■ hecc kedvéért próbáljuk meg Danát és Margaretet másik korokba is elvinni.



Extra - A végzetes óra: 14:30

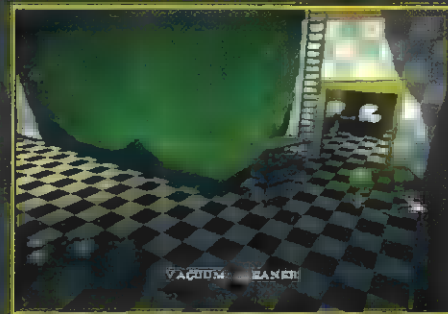
Ha végigjártottuk valamennyi variációt, akkor jön ■ extra sztori. Ez igen érdekes dolog: kissé keverednek a fejezetek, és Eike szemléletmást jól emlékszik a sok korábbi hercehurcára: elkezd elmélkedni, miként használhatná jó célra a Filozófuskövet. Kicsit szietni kell, mert kevés az idő. Az ébredés után jóslathatunk, majd menjünk a térre és nézzük a mutatóványost. Eközben kigyullad ■ bár, tehát beszéljünk Hugoval, de egyelőre azonban még térjünk ki



■ segítségnyújtás elől, és menjünk vissza ■ publikum nélkül maradt zsonglórhoz. Eike ekkor ismét üzen önmagának, ám a tojásban most más levél van, mely ■ Filozófuskó használatára utal. De hát hol is van ■ kő? Bár hősrünk már ■ ébredéskor kereste a kávézóban, csak most lesz ott. Ahogy megszokhattuk: ■ "fűtárszolgálatot" teljesítő Dana épp minket keres vele. A kő birtokában menjünk akkor ■ égő házba, és azonnal utazzunk vissza 1580-ba, ahol adjuk oda Dr. Wagnernek. A kő ilyen használatára persze véget vet emberünk fizikai valójának, s Eike már csak mint egy teljesen hétköznapi leszármazott lehet jelen a XXI. században...



9. A lények mindig a sarokban rejtőznek, a lények pedig mindig egy sarokban rejtőznek. Menjünk el a sarokba, szereljük ki a sarokban rejtő lényeket. Ha a sarokban rejtő lények nem szeretnénk, akkor a sarokban rejtő lények nem szeretnénk. Ha a sarokban rejtő lények nem szeretnénk, akkor a sarokban rejtő lények nem szeretnénk. Ha a sarokban rejtő lények nem szeretnénk, akkor a sarokban rejtő lények nem szeretnénk.



10. Az akváriumban egy halat láthatunk, amely a víz alatt úszik. Menjünk ki a víz felé, és a halat megfoghatjuk. Ha a halat megfogtuk, akkor a halat megfogtuk. Ha a halat megfogtuk, akkor a halat megfogtuk. Ha a halat megfogtuk, akkor a halat megfogtuk.



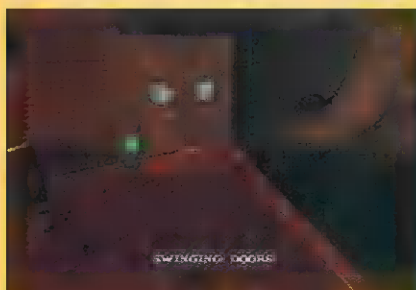
Bent a víz alatt a halat megfogtuk. Ha a halat megfogtuk, akkor a halat megfogtuk. Ha a halat megfogtuk, akkor a halat megfogtuk. Ha a halat megfogtuk, akkor a halat megfogtuk. Ha a halat megfogtuk, akkor a halat megfogtuk. Ha a halat megfogtuk, akkor a halat megfogtuk.

11. A liftből egy kanyargós folyosóra kerülünk, amely nem túl megnyugtató módon, folyamatosan leomlik lépteink nyomán. Nemsokára egy elágazás öltik a szemünkbe, az egyik utat lezáró vasajtó azonban félig le van eresztve, így kénytelenek vagyunk a másik irányba indulni. Egy üres terembe érünk, amely egy kapcsolót tartalmaz a végében, nyomjuk meg, és nézzük végig, ahogy Candyt lepényhallá préselik az összecsiszoló falak. Most már végre beférünk a vasajtó rése alatt.



12. Az ajtó alatt a palackozó helyiségbe jutunk. Közvetlenül az ajtó melletti sarokban egy chilikonzervet lelünk, vegyük fel, hátha megehezünk útközben. Menjünk ki a futószalag végén látható ajtón, és máris a központi raktárban találjuk magunkat. Menjünk a terem bal oldala felé, nemsokára egy elmélyülten dolgozó targoncaszelet lelünk. Húzzuk meg a bal oldalon látható kart, így kivonjuk a foglamból az esetleg okvetetlenkedő mesterembert. Menjünk el jobbra hátra a kettős lengőajtóhoz, és levéve a keresztvasat, nyissunk be rajta.

13. Ismét az akvárium termében vagyunk, úti célunk ezúttal is a konyha. Nyissuk ki a bal oldali szekrényt, és kössük össze a benne lévő gázipalackot a tűzhellyel a porszívó csövet használva vezetékül. Nyissuk meg a gázt, és melegítsük meg a chilit. Vegyük fel a konyha sarkában heverő vödört, és menjünk vissza a lengőajtón központi raktárba.



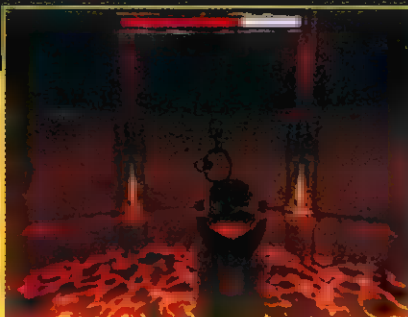
14. A raktárban a karakterek mindig a sarokban rejtőznek, a lények pedig mindig egy sarokban rejtőznek. Menjünk el a sarokba, szereljük ki a sarokban rejtő lényeket. Ha a sarokban rejtő lények nem szeretnénk, akkor a sarokban rejtő lények nem szeretnénk. Ha a sarokban rejtő lények nem szeretnénk, akkor a sarokban rejtő lények nem szeretnénk.



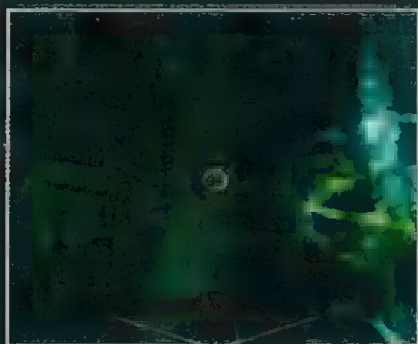
Belső tér. Amikor a karakter a raktárban van, akkor a raktárban van. Amikor a karakter a raktárban van, akkor a raktárban van. Amikor a karakter a raktárban van, akkor a raktárban van.

28. Második próbatétel

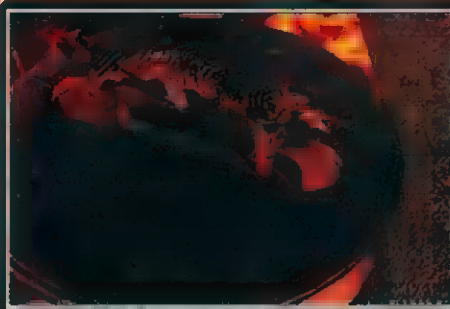
A "lépcsőházból" a következő irányba indulva a sárkányos terembe jutunk, ami teli van lávával. Húzzuk meg balra ■ láncot, mire egy átjáró képződik a középső sziget felé. Mielőtt átmennénk, nem árt állást menteni, ugyanis középen roppant gyorsan kell cselekedni. Amikor meghúzzuk a láncot, ami ■ gömbölyű panel felett lóg, láthatjuk, hogy az egyik sárkányfejből már nem áramlik tovább ■ láva. Ha ezután a megfelelő sárkányfej láncát húzzuk meg, immáron két helyen szűnik meg a folyam, de ha rosszat, akkor kezdetjük az egészet előről - és így tovább: ezzel módszerrel végig kell haladni mind ■ hat láncon igen rövid idő alatt. Aki nem akar próbálgatni, annak íme a megoldás, hogyan kell forgolódni az első láncon: kettőt jobbra, hátra arc, kettőt balra, kettőt balra, hátra arc. Ha jól húzogattuk ■ láncokat, egy újabb fogantyút vehetünk fel.



29. Harmadik próbatétel



A harmadik irányban mintha egy Alien-filmben csapnánk. Az Alien tojást megvizsgálva egy harmadik fajtagyűző bukkanunk, ami a felvételében saját alkatrészünk megakadályoz. Amikor testet öltött az alak, lépünk vissza a csapok közé, és vizsgáljuk meg a szemüvegünkkel a tojástól jobbra lévő, második csapot (természetesen ott, ahol megjelenik a "használat" ikon). A szemüvegen keresztül láthatjuk, hogy bizonyos energia áramlik kifelé egy lyukból. Vigyünk elő magunk a nyílpontra, és lépünk egy vámpíros szemmel megőrzött vesztőt ebbe a lyukba. Ezek után vizsgáljuk meg balra a második csapot. Az újabb lyuk kiemelt profiljából, előbb az udvarról leereszkadó rostélyt kell kipecskelnünk egy nyílvesztővel, s ezek után lőhetünk a lyukba. Ezek után vizsgáljuk meg az imént meglőtt pontot, az új fecskendeztünk a csapba egy kis vámpíros szem. Mielőtt elrohad a bizoni terem másik sarkán magunkhoz a harmadik tojást.

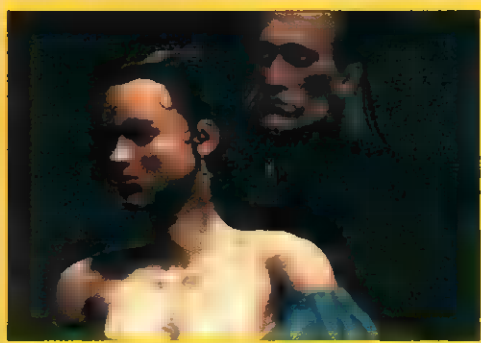
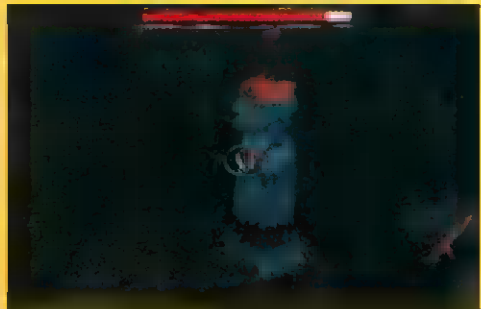


30. Kilincseljünk!

Visszatérünk a lépcsőház helyreállításához, ott nyitjuk fel a középső panelt, és illesztjük a helyére mindhárom fogantyút. Így a panel alatt látható nyílra lépünk, s belőlük kimenő alakú öntőformákat veszünk ki, amelyek ifjává a sárkányos terem. A középső gömbölyű panel alatt található a hengerformát, helyezzük helyre a hengeresét, majd zárjuk vissza a panelt. Ezután menjünk vissza a lépcsőházhoz, s vigyük be őket a gömbölyű aljzatba. Zárjuk is a gömbölyűt, s az utolsó panelt. Vessünk ki két tojást is a szűk lyukból, s az utolsó panelt. A három fogantyúból kimenő új kilincset vigyük ki a középső tojásból, és illesztjük be ugyanott, ahol a hengeres fogantyút be illesztettük. Ezzel nyitjuk a liftet, ami Dracula fogantyúval a tojásból hoz visz minket.

31. Az utolsó megmérettetés

A liftet a "lépcsőház" másik szintjén találjuk: mindhárom eddig látott teremnek van egy másik bejárata (vagy ha úgy tetszik kijárata) is, s azok egytől egyig oda vezetnek. A liftezés után nem túl udvarias démonok tesékkelnek bennünket ■ trónterembe, ahol végre szemtől szembe megküzdehetünk Draculával. A küzdelem mondjuk kevésbé emlékeztet ■ Resident Evilre, sokkal inkább "spirituális" jellegű. Mindenekelőtt azt kell elérni, hogy Mina kikerüljön Dracula hatása alól, amihez az kell, hogy újra emlékezzen hőszűkre, azaz a férjére. Mi sem természetesebb, minthogy ■ jeggyűrűjét kell az ujjára visszahúznunk. Dracula persze nem hagyja annyiban a dolgot, de mielőtt bármit is tenne, helyezzük Radu követ ■ trónus elétt heverő sárkányos gyűrűbe, s ezzel meg is pecsételjük ■ sorsát...



PlayStation cheatek

APE ESCAPE

Debug mód

Pauzáljuk ■ játékot, tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Le, Le, Háromszög.

DESTRUCTION DERBY RAW

Sérthetetlenség

Írjuk be kódnak: "INVICIBILITY".

Rendőrkocsi

Írjuk be kódnak: "MINIBUS".

SUV

Írjuk be kódnak: "SEDAN".

AM General Humvee

Írjuk be kódnak: "humall".

FINAL FANTASY CHRONICLES

Chrono Trigger trükk

Az alkotók figyelmetlenségéből (jóindulatából?) benne maradt a játékban egy lehetőség, amivel korlátlan mennyiségben szerezhethünk Sheltert (ez az a cucc, amivel a világtérképen maximumba gyógyíthatjuk a csapatot). 600 AD-ben menjünk be a Guardia Forestbe, és vizsgáljuk meg ■ két mocorgó bokor közül a jobb oldalt, mire kiugrik egy szörny, és eldobj egy Sheltert. Ha kimegyünk ■ erdőből, majd újra felkeressük a bokrot, a szörny újra ott lesz - és ezt bármennyiszer megismételhetjük.

"Belső reset"

Ha játék közben vissza akarunk térni ■ főmenübe, nyomjuk le az L1+L2+R1+R2+Start+Select kombinációt.

WORD FINANCER

Cheat mód

Álljunk rá a "Memory Card" opcióra és üssük be: R1, R2, Kör, R2, R1. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

MLB 2002

Szuper játékos

Írjuk be a játékosok készítésénél névnek, hogy "Scott Murray".

WACKY RACES

Az összes pálya

Válasszuk a "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: CHIMPGIVEAWAY, majd aktiváljuk a csalást a Code Collection képernyőn.

Az összes kocsi

Válasszuk a "Cheats" opciót ■ főmenü-

ből, és írjuk be: MONKEYSPOILERS, majd aktiváljuk ■ csalást ■ Code Collection képernyőn.

Az összes kacat

Válasszuk a "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: GADGETDEAROUT, majd aktiváljuk ■ csalást ■ Code Collection képernyőn.

Kid mód

Válasszuk ■ "Cheats" opciót a főmenüből, és írjuk be: THOSEWACKYKIDS, majd aktiváljuk a csalást ■ Code Collection képernyőn.

WORLD DESTRUCTION LEAGUE: WAR JET

Különböző kódok

Az összes cheat:

Super cheatek:

Sérthetetlenség:

Csökkentett sérülés:

Super páncél:

Az összes fegyver:

Ingyen lőszer:

Az összes jet:

Gyors jetek:

Extra pénz:

Dupla pénz:

A WDL adó kikapcsolása:

Folyamatos power-upok:

Ingyen EMC:

Bomba-golyó:

Bomba-golyó fegyverek:

Baomba-golyó Opus:

Nagy fegyverek:

Óriás fegyverek:

Gyors lövések:

Dupla tűz:

Pörgő lövések:

Atom:

Overlords mód:

Lebegő mód:

Mega konvoj:

Vámpír mód:

Az összes FMV bejátszás:

Szellem mód:

Top Gun mód:

TWLVCHTS

ZTJRWLDDW

MRCHBB

CHNKY

FLYNGTNG

NFCH

SPW

SHWRM

STBLT

WRCHST

KCHNG

SWSSBNK

GVTBCK

SMKTRL

BMBLL

CDDDLR

QPVS

PNFL

QDDMG

ZPPY

TWFRN

SPNNY

FTMN

CRNFX

SKTCHY

NPRBLM

SLRP

DVD vagy GRTD

SNKY

TPGN

WORLD'S SCARFEST POLICE CHASE

Szintválasztás

A címképernyőn üssük be: Le, Fel, Bal, Jobb, X, Háromszög, Kör, Négyzet. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

Az összes kiindulópont a patrol módban

A címképernyőn üssük be: Le, Fel, L2, L1, X, Háromszög, R2, R1. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

PS2 cheatek

ATV OFFROAD FURY

Az összes pálya

Válasszuk ■ pro-career módot, majd növünknek azt írjuk be, hogy "WHATEXIT".

Az összes ATV

Válasszuk a pro-career módot, majd növünknek azt írjuk be, hogy "CHACHING".

BLOODY ROAR 3

Blokkolás nélküli mód

Érjük el az első helyet az arcade módban

Expert mód

Teljesítsük az arcade módot folytatási lehetőségek felhasználása nélkül

Egy ütéses kiütés

Érjük el ■ első helyezést ■ hirtelenhalál módban

Gyorsított mód

Nyerjük meg 100 küzdelmet ■ survival módban egyetlen karakterrel

Lassított mód

Valamennyi karakterrel iratkozzunk fel a rangsorolásba az arcade módban

One fall mód

Nyerjük meg 20 menetet ■ survival módban egyetlen karakterrel. Az új üzemmódban az veszít, aki elsőnek elesik, s a küzdők amúgy sérthetetlenek.

Képgalériák

Nyerjük meg a játékot egy-egy karakterrel: ezzel nyitjuk meg a képeket a galériában.

CART FURY CHAMPIONSHIP RACING

Az összes pálya

A cheat-menünél üssük be: R1, Háromszög, X, X, R2, L1.





Az összes kocsi

A cheat-menünél üssük be: Háromszög, X, Háromszög, Négyzet, L2, Háromszög.

Halottaskocsi

A cheat-menünél üssük be: L1, Négyzet, R1, R2, L2, L1.

Halottaskocsi az ellenfeleknek

A cheat-menünél üssük be: L2, Négyzet, L1, R2, R2, X.

Halál-fal

A cheat-menünél üssük be: X, Négyzet, R2, Háromszög, R1, R2.

Köd

A cheat-menünél üssük be: R2, R1, X, Négyzet, Négyzet, Kör.

Nagy fej mód

A cheat-menünél üssük be: Háromszög, Négyzet, Négyzet, L2, L1, R2.

Az összes FMV bejátszás

A cheat-menünél üssük be: L1, Kör, R2, X, L2.

CRAZY TAXI

Az irányjelző nyíl kikapcsolása

Mielőtt ■ karakterválasztó képernyő megjelenne, nyomjuk le az R1+Startot. Ha nem hibáztuk el, ■ "No Arrows" felirat jelenik meg ■ képernyő alján.

A célpontok rácsainak kikapcsolása

Mielőtt ■ karakterválasztó képernyő megjelenne, nyomjuk le az L1+Startot. Ha nem hibáztuk el, a "No Destination Mark" felirat jelenik meg a képernyő alján.

Expert mód

Mielőtt ■ karakterválasztó képernyő megjelenne, nyomjuk le az L1+R1+Startot. Ha nem hibáztuk el, az "Expert" felirat jelenik meg ■ képernyő alján, és se nyíl, se célpont kijelző nem lesz.

Speciális taxi

A karakterválasztás képernyőjén üssük be gyorsan: L1, R1, L1, R1, L1, R1 vagy L1+R1, L1+R1, L1+R1, és válasszunk karaktert. Egy másik megoldás, ha teljesítjük a Crazy Box valamennyi küldetését. Az így nyert taxi valamennyi módban választható: az original ■ arcade módban csak felfelé kell nyomni egyet ■ karakterválasztásnál, míg a Crazy Baxnál pedig Gustól egyet jobbra.

"Másik nap" mód

A karakterválasztásnál nyomjunk egy R1-et, majd tartsuk nyomva az L1-et miközben kiválasztjuk a figuránkat. Ha nem hibáztuk el, az "Another Day" feliratnak kell megjelennie, s a város egy másik részén, egy másik nap kezdünk.

Különbéle nézetek

Először is kezdünk egy arcade vagy original játékot. Ha ■ kettes irányítón nyomva tartjuk az L1+R1-et, és közben lenyomjuk a Kört, belső és hátsó nézet közül válogathatunk. Ha az L1+R1-hez Négyzetet nyomunk, egy kilométerórát hozhatunk be, a Háromszöggel pedig egy külső kamerát aktiválhatunk - végül az X-szel visszatérhetünk az alapállapothoz.

DARK CLOUD

Fegyvercserés trükk

Amikor megölünk egy ellenfelet egy már kifejlesztett fegyverrel, gyorsan lépünk be a menübe, és válasszunk egy gyengébb fegyvert, amire jobban ráfér az erősítés.

DRIVING EMOTION TYPES

Bonusz kocsik

Nyerjük meg az Autocross 2-t: ezzel nyithatjuk meg a Mazda RX-7 FC3S-t és a Toyota Sprinter Truno GTV-t.

Nyerjük meg az Autocross 4 online training módot: ezzel nyithatjuk meg ■ Toyota MR2-t.

IBPN INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Interjú 1

Gyűjtsünk be 5 bronzmedált ■ trial vagy ■ championship módban. A megnyitott interjúkat ■ főmenü awards pontjánál kell keresni.

Interjú 2

Gyűjtsünk be 5 ezüstmedált a trial vagy a championship módban.

Interjú 3

Gyűjtsünk be 5 aranymedált a trial vagy ■ championship módban.

Interjú ■

Gyűjtsünk be 10 aranymedált a trial vagy a championship módban.

Bonusz zene a ritmikus sportgimnasztikához

Az expert dalt akkor kapjuk meg, ha a ritmikus sportgimnasztikában mindhárom zenével aranyérmet sikerül szereznünk ■ trial vagy ■ championship módban.

Vicces hangok

Szerezzünk ■ játék összes sportágában aranyérmet.

FIFA 2002 MAJOR LEAGUE SOCCER

Könnyen szerelhető ellenfél

Ha az ellenfél valamelyik játékosra szemtelenül jól játszik, csak vegyük át ■ irányítást egy pillanatra, azaz használjuk a pause menü "side select" opcióját. A kívánt játékosal ezután szerezzük meg ■ labdát, amit az R1 nyomva tartásával szimplán csak takarjunk. Miközben nyomjuk az R1-et, ismét pauszáljunk, és váltsunk vissza ■ saját csapatunkra: inntől ha a "megmachinált" játékoshoz kerül ■ labda, ■ nem fog vele semmit sem kezdeni, az ■ könnyedén szerelhetjük.

WORLD FIGHTERS: YAGOO'S REVENGE

Rejtett multi-player szint

Az első szinten New Quack Cityben, ahol egy modellházat egy kamera elé tolhatunk, van egy számítógép a számítógépteremben, ami megsemmisíthető. Mint azt ■ játékban megfigyelhetjük, "értelmes" célpontnál a célkereszt pirosra vált: ennek segítségével kereshetjük meg a számítógépet, amit addig lövünk, amíg fel nem robban. Utóbbi mozzanat nyitja meg a bónuszszintet.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Professional mód

Az Arcade módban álljunk rá a Hard nehézségi fokozatra, majd tartsuk lenyomva ■ L1+R1-et, és úgy nyomjunk X-et.



MDK 2 ARMAGEDDON MOTOR MAYHEM NASCAR HEAT 2002 ONIMUSHA 2 WARLORDS

MDK 2: ARMAGEDDON

Sérthetetlenség

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L2+R2-t, és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Select.

MOTOR MAYHEM

Buzzsaw aktiválása

Nyerjük meg az eliminator, ■ deat-match, és ■■ endurance versenyeket egyazon karakterrel, hard vagy very hard fokozaton.

MX 2002: FEATURING RICKY CARMICHAEL

Trükkök

Először ugrassunk ■ motorral, merthogy a levegőben próbálkozhatunk ■ következő bravúrokkal:

Bar Hop:	Háromszög, Háromszög.
Can Can:	Négyzet, Négyzet
Cat Nac:	X, Kör, Kör
Catwalk:	Négyzet, Háromszög
Cliff Hanger:	Kör, Háromszög
Coffin:	Háromszög, Kör
Cordova:	Kör, Háromszög, Háromszög
Disco Can:	3xNégyzet
Heart Attack:	X, Háromszög
Heart Breaker:	nyomjuk az analog-sticket lefelé, míg nem egy teljes szaltót csinálunk
Heel Clicker:	Háromszög
Helicopter:	X, Háromszög, Háromszög
Indian Air:	X
Kiss Of Death:	Kör, Kör
La-Z-Boy:	Kör, X.
McMetz:	3xHáromszög
Mulisha Air:	X, Négyzet
Nac Nac:	Négyzet
No Hander:	Kör
Nothing:	Kör, Négyzet
Pendulum:	Négyzet, Kör
Rocket Air:	X, Kör
Rodeo Air:	Háromszög, X
Saran Wrap:	Háromszög, Négyzet
Seat Grab:	X, X



Suicide Flip: nyomjuk az analog-sticket felfelé, míg nem egy teljes szaltót csinálunk
 Superman Indian: 3xX
 Switchblade: Négyzet, X

NASCAR HEAT 2002

Richard Petty aktiválása

Teljesítsük valamennyi Heat challenge-et legalább bronzéremmel.

Hardcore realiztikusság

Ha 100 pontot elérünk egy pályán, azzal megnyílik a hardcore realism mód az adott pályához.

NBA STREET



Csaló kódok

A Versus képernyőn a Négyzet, Háromszög, Kör és X gombok nyomkodásával "pörgethetjük" az ikonokat a képernyő alján. Miután az ikonokat beállítottuk, nyomjuk el a D-Pad-et bármelyik irányba: ezzel aktiváljuk az adott kódot. Amennyiben értelmes kódot vittünk be, a gép kiírja, hogy milyen kódot vittünk be, és emellett egy hang is hallható. Egy meccshez akár több kód is aktiválható. Az alábbiakban azt közöljük, mennyiszor kell lenyomni az adott gombokat, és hogy milyen üzenetnek kell megjelenni:

Infinite juice	2-0-3-0
No juice	1-4-4-3
Mega dunking	3-0-1-0
No dunks	3-0-1-2
More gamebreakers	1-4-3-2
Less gamebreakers	1-3-4-2
No gamebreakers	1-4-4-2
Springtime Joe "The Show"	1-1-0-1
Summertime Joe "The Show"	1-0-0-1
Athletic Joe "The Show"	1-2-0-1
ABA ball	0-1-1-0
Beach ball	0-1-1-2
EA Big ball	0-1-4-0
Medicine ball	0-1-1-3
NuFX ball	0-1-3-0
Soccer ball	0-2-1-0
Volley ball	0-1-1-4
WNBA ball	0-1-2-0
Authentic uniforms	0-0-1-1

Casual uniforms	1-1-0-0
Explosive rims	1-2-4-0
Captain quicks	3-0-2-1
Harder distance shots	2-2-3-0
Player names	0-1-2-3
No auto replays	1-2-1-1
No HUD display	1-4-1-2
No cheats	1-1-1-1

ONIMUSHA: WARLORDS

Másik ruha

Teljesítsük ■ játékot, és mentsünk. Ezután válasszuk az új játék indítását, mire egy "Samanosuke Normal/Special" opció válik elérhetővé. Ez a speciális cucc Samanosuke számára egy panda kosztümöt aktivál - bár ez ■ ruha nem mindegyik FMV bejátszásban lesz látható.

Onimusha 2 FMV bejátszás

Teljesítsük a játékot, majd mentsünk. Ezután válasszuk az új játék indítását, mire egy "Special Report" opció válik elérhetővé, amivel egy előzetest nézhetünk meg a játék folytatásából.

Oni Spirits mini-játék

Gyűjtsünk össze 20 Fluoritot (kék kövek), s miután teljesítettük a játékot, mentsünk.

Bishammon furulya

A játékban két helyen egy fura fickó csüng ■ plafonról, aki ránk se bagózik. Később ■ játékban, amikor használtuk már az Evil Plate-et, és kinyílt az ajtó, beszélhetünk vele, ■ elvezet minket a Sötét Birodalomba. Ott aztán gyilkoljuk a szörnyetegeket, míg meg nem nyílik két portál: egy felfelé, egy pedig lefelé. Menjünk le az utolsó, azaz a huszadik szintig, s közben gyűjtsünk be minden tárgyat. Az utolsó szinten már nincs kit legyilkolni. Csak nyissuk ki a dobozt, ■ miénk a furulya, amit aztán tartogassuk a legvégére, ■ Demon Kinghez.

Bishammon kard

Az utolsó pályán van egy save tükör, és három ajtó. Menjünk az ajtóhoz, ami olyan, mint egy vaskapu. Először nem



nyílik ki. Használjuk rajta ■ Bishammon fegyverét, és lépünk be. Menjünk oda a kiálló Bishammon kardhoz, és vegyük fel. Ez ■ kard sokkal erősebb, mint az összes többi fegyverünk együtt, és ráadásul gyorsan lehet forgatni. A karddal ezzel együtt örök varázserővel rendelkezünk.

QUAKE 3: REVOLUTION

Pályaugrás

Menet közben tartsuk lenyomva az L1 + R1 + R2 + Select kombinációt, és üssük be: X, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Kör, Négyzet, Háromszög.

TOKYO XTREME RACER ZERO

Genki Gremlin dekoráció

Tartsuk lenyomva az R2+X+Kör kombinációt a váltó beállításánál, és tartsuk lenyomva őket egészen a játék betöltődéséig. A lelógó Genki Gremlin majd belső nézetből lesz látható.

Kék szúnyog dekoráció

Tartsuk lenyomva az L2+X+Kör kombinációt a váltó beállításánál, és tartsuk lenyomva őket egészen a játék betöltődéséig. A lelógó szúnyog majd belső nézetből lesz látható.

Kutya dekoráció

Tartsuk lenyomva az L1+X+Kör kombinációt a váltó beállításánál, és tartsuk lenyomva őket egészen a játék betöltődéséig. A szarvakkal rendelkező kutya majd belső nézetből lesz látható.

Rózsaszín kreatúra

Tartsuk lenyomva az R1+X+Kör kombinációt a váltó beállításánál, és tartsuk lenyomva őket egészen a játék betöltődéséig. A rózsaszín kreatúra majd belső nézetből lesz látható.

White Carismo autó

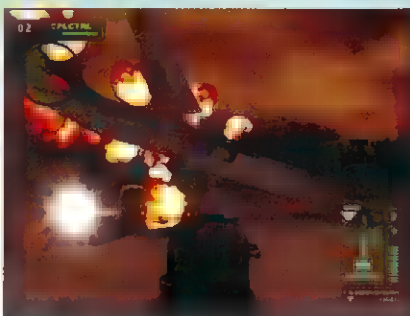
Győzzük le az utolsó Zodiacot, s ezzel megnyitjuk ■ kocsiját, és kapunk kb. 4 millió dollárt. Ha 5 milliót akarunk nyerni, akkor elsőnek hagyjuk, hogy legyőzzön minket, majd utána hívjuk ki újra.

TWISTED METAL: BLACK

Örökélet és örökturbó

Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: Jobb, Bal, Le, Fel. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezzel a kóddal ki is kapcsolhatjuk a cheatet.

(A kódok bevitelénél az irányításnak "Classic" kiosztáson kell lennie, különben nem történik semmi.)



Örök fegyverek

Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: Fel, X, Bal, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezzel a kóddal ki is kapcsolhatjuk a cheatet.

Egylövéses halál

Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: X, X, Fel. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezzel a kóddal ki is kapcsolhatjuk a cheatet.

Mega géppuskák

Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: X, X, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezzel a kóddal ki is kapcsolhatjuk a cheatet.

Speciális fagyasztó támadás

Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: Jobb, Bal, Fel.

Fegyverekért életerő

Játék közben tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt és üssük be szaporán: Háromszög, X, Négyzet, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

Alternatív fegyvernézet

Menet közben nyomjuk le a Select+Jobbot.

UNISON

Y. M. C. A., Nowhere, és Everybody Dance dalok

Teljesítsük ■ Sory 1-et single player módban, s azzal megnyílnak az új dalok a Club Tecmo Módban.

Country Grammar dal

Teljesítsük ■ Sory 2-t single player módban, s azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

We Are Family dal

Teljesítsük a Sory 3-at single player módban, s azzal megnyílik az új dal ■ Club Tecmo módban.

O. P. P. dal

Teljesítsük a Sory 4-et single player módban, s azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

Stop The Rock dal

Teljesítsük ■ Sory 5-öt single player módban, ■ azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

Barbie Girl dal

Teljesítsük a Sory 6-ot single player módban, ■ azzal megnyílik az új dal ■ Club Tecmo módban.

YO SA KU dal

Teljesítsük ■ Sory 7-et single player módban, s azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

Night Of Fire dal

Teljesítsük a Sory 8-at single player módban, ■ azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

That's The Way (I Like It) dal

Teljesítsük a Sory 9-et single player módban, ■ azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

Synchronized-Love-Millennium dal

Teljesítsünk egy adást "All Perfect" minősítéssel ■ single player módban, ■ azzal megnyílik az új dal a Club Tecmo módban.

WACKY RACES

Az összes pálya

Válasszuk ki a "Cheats" opciót a főmenüben, és írjuk be kódnak, hogy "CHIMPGIVEAWAY", majd aktiváljuk a dolgot a "Code Collection" képernyőn.

Az összes kocsi

Válasszuk ki a "Cheats" opciót a főmenüben.



WORLD DESTRUCTION LEAGUE DRACONUS CULT OF THE WYRM BUTTNGER

ben, és írjuk be kódoknak, hogy "MONKEYSPOILERS", majd aktiváljuk a dolgot a "Code Collection" képernyőn.

Az összes trükk

Válasszuk ki ■ "Cheats" opciót ■ főmenüben, és írjuk be kódoknak, hogy "GADGETDEAROUT", majd aktiváljuk ■ dolgot ■ "Code Collection" képernyőn.

Kid mód

Válasszuk ki ■ "Cheats" opciót ■ főmenüben, és írjuk be kódoknak, hogy "THOSEWACKYKIDS", majd aktiváljuk a dolgot ■ "Code Collection" képernyőn.

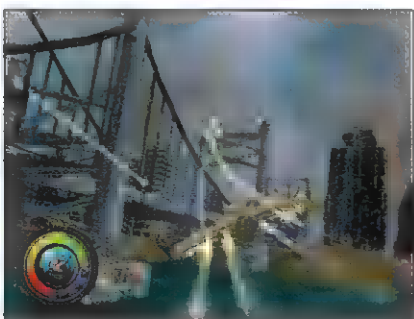
WORLD DESTRUCTION LEAGUE WAR JETS

Különböző kódok

Az összes szint és cheat:	SPRLZY
Az összes cheat:	TWLVCHTS
Szintválasztás: J	MPTT
Sérthetetlenség:	DNGDM
Szuper páncél:	MRRMR
Gyorsabb jet:	ZPPY
Nagy fegyverek:	HMMR
Óriás fegyverek:	QD
Gyors tűz:	FRHS
Gyors lövések:	NSTNT
Dupla tűz:	NDBMBS
Pörgő lövések:	DZZY
Pajzs az elforduláskor:	SCRW
Top Gun mód:	DH
Overlord's mód:	VRLRDS
Valhalla mód:	WNRLFST
Szellem mód:	SNKY
Dupla Bux:	TWFSTD
Plusz 10 Bux:	WNNNGS
3-as fegyverszint	PYRS
Repülőcsere	NDCSN
Azonnali győzelem:	SMSHNG
A ládák megmutatása:	BXDRW
A célpontok megmutatása:	WYPNT
Az összes FMV bejátszás:	GRTD

A pályakódok:

Szint	Kód
Panama 2	JBVKWNBBCBQM
Panama 3	MDKKWYFTKBQM
Australia 1	MHZKWTJMQBQM



Australia 2
Australia 3
Thailand 1
Thailand 2
Thailand 3
Rhine River 1
Rhine River 2
Rhine River 3
New York City 1
New York City 2
New York City 3
Antarctica 1
Antarctica 2
Antarctica 3
San Francisco 1
San Francisco 2
San Francisco 3
Valhalla 1
Valhalla 2
Valhalla 3

ZBCKXPBHNBMQ
LDRKXYFZTBQM
ZHKKXJTTBBQM
TBPKYZBVHBQM
KFFPJRFNPBQM
YJVPJJCJGVQB
FCNPKXBVWBQM
PGDPKGFDPBQM
KKSPKRJHKBQM
VBFKPLHBWZBQM
WJYPLWFQGBQM
CMPPLHJJNBQM
RKFPMYBZHBQM
GNVPMQFSNBQM
TRLPMBJLVBQM
SVMNFBFVBQM
RXDPNHFYDBQM
XBXPNGKRKBQM
LPXKVMCQZBQM
QSMKVSGKHBQM

Dreamcast cheatek

DRACONUS CULT OF THE WYRM

Cheat mód

A "Press Start" képernyőnél üssük be: X, Y, Y, X, X, Y, Y. Ezután nyomjunk egy startot és kezdjük egy új játékot, mely során majd a következő csalásokkal élhetünk:

Sérthetetlenség és 50.000 támadó pont
Pauzáljuk ■ játékot, tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjunk Balt az irányítón.

Teljes életerő

Pauzáljuk a játékot, tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjunk Jobbot az irányítón.

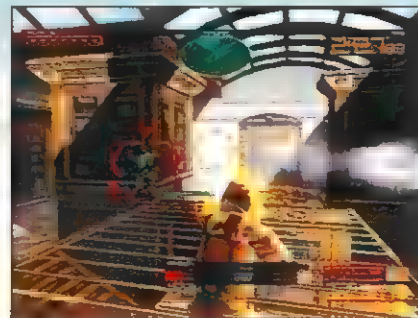
Pályaléptetés

Pauzáljuk a játékot, tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjuk Lefelé az irányítót.

BUTTNGER

Commander aktiválása

Győzzük le Commandert a novice mission módban.



Shinobi aktiválása

Győzzük le Shinobit a novice mission módban.

Scarpin aktiválása

Győzzük le Scarpint ■ intermediate mission módban.

Siba aktiválása

Győzzük le Sibát az intermediate mission módban.

D.K. aktiválása

Győzzük le D.K.-t az advanced mission módban.

Proofer aktiválása

Győzzük le Proofert az advanced mission módban.

Salamander és Dr. K. aktiválása

Teljesítsük az utolsó küldetést az advanced mission módban, s azzal választható karakterré válik Salamander és Dr. K.

Ump géppuska

Teljesítsük az intermediate mission módban azt ■ küldetést, amelyikben az Ump géppuskát használjuk, s azzal megnyitjuk azt ■ fegyvert.

DISCW fegyver

Teljesítsük az advanced mission módban azt a küldetést, amelyikben a DISCW fegyvert használjuk, s azzal megnyitjuk azt ■ fegyvert.

Az ellenség ütője

Győzzük le D.K.-t az advanced mission módban.

GLG40MM csőbomba-vető

Érjük el a legmagasabb pontszámot az advanced mission módban abban a küldetésben, ahol a GLG40MM csőbomba-vetőt használjuk.

PSG-1 fegyver

Teljesítsük az advanced mission módban azt ■ küldetést, amelyikben a PSG-1 fegyvert használjuk, s azzal megnyitjuk azt a fegyvert.



PLAYTIPP

SONIC ADVENTURE 2 UEFA DREAM SOCCER F1 WORLD DREAM SOCCER

SPAS12 fegyver

Teljesítsük az advanced mission módban azt a küldetést, amelyikben az SPAS12 fegyvert használjuk, s azzal megnyitjuk azt a fegyvert.

Medal Bomb, Life Bomb, és Ammo Bomb

Teljesítsük a negyedik küldetést az advanced mission módban.

Írányított rakéta 2

Teljesítsük az utolsó küldetést az advanced mission módban.

Hangteszt és mozi-teszt opciók

Teljesítsük valamennyi küldetést mind a novice, mind az intermediate, mind az advanced mission módokban.

SONIC ADVENTURE 2**Karakter-kerék, és az extra karakterek**

Először is arra van szükség, hogy a stage select opciónál valamennyi helyen megszerezzük mind az öt emblémát - természetesen A fokozaton, ami persze rendkívül nehéz. Az így megjelölt stage select 2 nem sokban különbözik az eredeti változattól, leszámítva, hogy az utolsó pályát akkor is játszhatjuk, amikor még nem teljesítettük, és mielőtt pályát indítanánk, egy kódot írhatunk be. A kód nélkülözésével a karakterválasztáshoz kerülünk, amúgy viszont a következő bónusz karaktereket hozhatjuk be:

A kód:	A karakter:
NORMCCC	Normál chao
COOLCCC	Sötét szeműveges chao
GOLDCCC	Arany chao
SILVCCC	Ezüst chao
GRIMCCC	Halálfejes chao
HOLLCCC	Halloween chao
SUPRSPD	Supersonic
HYPRSHW	Hyper Shadow
CODEMRA	Eggman unokahúga, Maria
PRFRGRD	Eggman nagyapja, Profesor Gerald
METLSNC	Metal Sonic

WINGFOX

BLUEEDA
DARKFAT
DEVLNIK

Tails testvére, Wings
Kék Knuckles
Kövér Shadow
Eggman bajusz nélkül és szarvakkal
Rouge jókora nővére,

PINKVAM
Mascara

UEFA DREAM SOCCER**Az 1, 2, 5, és 11 stadionok megnyitása**

Az Arcade mód menüjében üssük be: B, Fel, Y, Bal, A, Jobb, Le.

A 3, 7, 10, és 15 stadionok megnyitása

Az Arcade mód menüjében üssük be: B, A, Bal, Bal, Start, B, A, Bal, Bal, Start.

A 8, 13, és 16 stadionok megnyitása

Az Arcade mód menüjében üssük be: B, A, Jobb, Start, B, A, Jobb, Start.

All-Star csapatok

Az Arcade mód menüjében üssük be: Start, A, Y, Fel, Jobb, B, A, Le.

Silicon Dream csapatok

Az Arcade mód menüjében üssük be: Y, A, B, B, A, Le, A, B, B, A, Le, Fel.

Kis játékosok

Az Arcade mód menüjében üssük be: Le, Fel, Bal, Bal, A, Jobb, Le, Start.

Nintendo 64 cheatek**F1 WORLD GRAND PRIX****Szintválasztás**

Az exhibition módot indítva válasszuk Williams-et sofőrnek majd az analóg irányítóval azt adjuk meg nevének, hogy Pandora, és térjünk vissza a "Start" képernyőhöz. A Hawaii pálya a European Grand Prix után jelenik meg. Ugyanez érjük el akkor is, ha a bajnokságot profi szinten teljesítjük.

Hawaii bónusz pálya

Az exhibition módot indítva válasszuk Williams-et sofőrnek majd az analóg irányítóval azt adjuk meg nevének, hogy Vacation, és térjünk vissza a "Start" képernyőhöz. A Hawaii pálya a European Grand Prix után jelenik meg. Ugyanez érjük el akkor is, ha a bajnokságot profi szinten teljesítjük.

Arany sofőr

Az exhibition módot indítva válasszuk Williams-et sofőrnek majd az analóg irányítóval azt adjuk meg nevének, hogy Pyrite, és térjünk vissza a "Start" képernyőhöz. Az exhibition, time trail és two player módok karakterválasztásánál ek-



kor egy arany sofőr is megjelenik. Ugyanezt elérhetjük úgy is, ha a challenge módban 100%-ot teljesítünk.

Ezüst sofőr

Az exhibition módot indítva válasszuk Williams-et sofőrnek majd az analóg irányítóval azt adjuk meg nevének, hogy Chrome, és térjünk vissza a "Start" képernyőhöz. Az exhibition, time trail és two player módok karakterválasztásánál ekkor egy ezüst sofőr is megjelenik. Ugyanezt elérhetjük úgy is, ha a challenge módban 100%-ot teljesítünk.

Gallery opció

Az exhibition módot indítva válasszuk Williams-et sofőrnek majd az analóg irányítóval azt adjuk meg nevének, hogy Museum, és térjünk vissza a "Start" képernyőhöz: ott jelenik meg az új opció. Ugyanezt elérhetjük úgy is, ha megnyerjük a bajnokságot.

A stábilista megtekintése

Az exhibition módot indítva válasszuk Williams-et sofőrnek majd az analóg irányítóval azt adjuk meg nevének, hogy Credits, és térjünk vissza a "Start" képernyőhöz: ott jelenik meg az új opció. Ugyanezt elérhetjük úgy is, ha a challenge módban 100%-ot teljesítünk.

Folyamatos gyorsulás

Aktiváljuk vagy az arany vagy az ezüst sofőrt, majd rookie szinten, manuális váltóval induljunk el vele. Amikor a verseny elkezdődik, maradjunk egyesben és úgy gyorsítsunk.

Örök üzemanyag

A Grand Prix módban lépünk be a box képernyőjére, és állítsuk az üzemanyag-szintet olyan alacsonyra, amennyire csak lehet: így a következő futamban sosem fogy ki a benzin.

A visszajátszás igazgatása

Visszajátszásnál állíthatunk a kamerán, ha lenyomjuk a Felső-C-t, majd le vagy fel nyomjuk az irányítót.



playtime! 01/10



Power Shovel (PS)

"Aki sokat markol, az keveset fog." Ez esetben ez nem igaz.



Soldier of Fortune (DC)

Quake-alapú tanfolyam amatőr boncmestereknek.

Zone of Enders (PS2)

Ahogy Hideo Kojima képzelet a mindennapi robotot...



Operation Winback (PS2)

Az N64 Metal Gear Solidja PS2-bőrbén.



Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Bényi László
Rovatvezető: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország: Vogel International Erik N. Wicha, Pocciustrasse 11, D-80336 München Tel.: +49 89 74642 318 Fax: +49 89 74642 217	Nagy-Britannia: Media Partners Ltd. 5/15 Cromer Street Gray's Inn Rd GB-London WC1H 8LS Tel.: +44-171/837-3330 Fax: +44-171/833-0764
---	---

USA/Kanada: Vogel Europublishing, Inc., Mark Hauser 1532 Sunflower Court San Ramon, CA 94583, USA Tel.: +1-925/648-1170 Fax: +1-925/648-1171	Tajvan: Taiwan Bright Int. Co., Ltd., Vincent Lee # FL 1, Sec. 3, 200 Hsin Yi Road, Taipei 106, Taiwan R.O.C. Tel.: +886-2/2755-7901-5, Fax: +886-2/2755-7900
--	---

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelői felületben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 8964 Ft,
egész évre: 4482 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkiadóknál és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnymása, sokszorosítása és adattrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

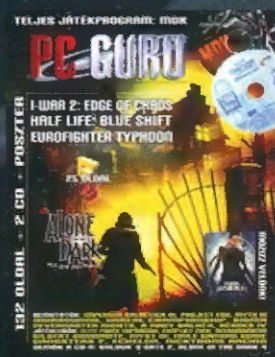
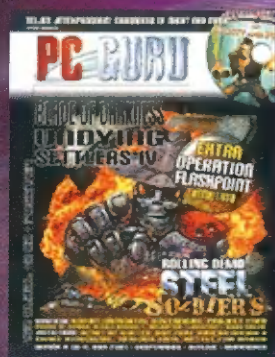
Minden hónapban teljes játékkal!

PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin

132 oldal * 2CD * POSZTER

A PC-s játékpiaç legfrissebb hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák



Luis Figo

Én a legjobbat adom Neked, élj velem!

Az UEFA CHALLENGE a profi meccsek hangulatát idézi, olyan mintha tényleg a pályán lennél. Jellemzők:

- a legnagyobb klubokkal találkozhatsz: Manchester United, FC Barcelona, Bayern München, és láthatod arénáikat is; az Old Traffordot, Nou Camp-ot,...
- az európai futball legfantasztikusabb sztárjai – Figo, Anderson, Effenberg,
- egy exkluzív, több évadot átkaroló játékmód előléptetésekkel és kitiltásokkal tarkítva,
- filmszerű animációk, minden részlet élethű ábrázolása a játékos technikai ügyességétől a fejlett tömeg-animációkig.

Magyarországon forgalmazza:

DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY



PlayStation®
Express your talent.